
AMSTRAD MAG
CPC PCW - PC
Amstrad : l'ordinateur à tout faire
DO YOU SPEAK ENGLISH?
N°32
MARS 1988
20 F
TORRES
L'Amstrad PPC : 1er test en profondeur
M 1157 - 32 - 20,00 F
3791157020009 00320
Platoon : le jeu, le film
SUPER CONCOURS AMSTRAD MAG
PREMIER PRIX : UNE SEMAINE DE VACANCES DE NEIGE ET 800 AUTRES PRIX



SCHWARZENEGGER
PREDATOR
ACTIVISION
PREDATOR
Inspiré du film à grand succès dans lequel l'impressionnant Arnold Schwarzenegger fut la vedette, Prédator est un jeu d'aventure plein de suspens ! Votre rôle sera de guider le major Dutch à travers la jungle d'Amérique Latine pour retrouver un groupe d'alliés capturés par les guérilleros. Mais l'abominable Prédator rôde dans cette jungle peu hospitalière et vous serez contraint de le détruire si vous voulez survivre !
© ACTIVISION
Disponible sur COMMODORE K7, DK - AMSTRAD K7, DK - SPECTRUM K7 - ATARI ST DK de 99 à 199 F.
ATARI
CHAMPIONSHIP SPRINT
CHAMPION SHIP SPRINT
Entrez dans le monde de la haute compétition en participant à cette course d'automobiles exceptionnelle. Devenez un vrai professionnel en faisant vous-mêmes le plan de votre circuit : des centaines de combinaisons sont possibles et de nombreuses options vous permettront de pimenter cette course folle !
© ACTIVISION
Disponible sur AMSTRAD, COMMODORE, K7 et DK - SPECTRUM K7 de 99 à 149 F.
BANGKOK KNIGHTS
SUPER HANG ON
Vroom, Vroom... A vos motos ! Eprouvez toutes les sensations fortes d'une véritable course à motos. A vous de choisir votre terrain : l'Europe, l'Asie, l'Afrique ou l'Amérique. Dans un nuage de poussière, vous parcourez un paysage où collines et bosses vous feront bondir.
Quatre niveaux de jeux sont à votre disposition : débutant, junior, sénior ou expert.
© ELECTRIC DREAMS SOFTWARE-ACTIVISION
Disponible sur COMMODORE K7, DK - AMSTRAD K7, DK - SPECTRUM K7 - AMICA DK de 99 à 199 F.
BANGKOK KNIGHTS
Laissez-vous aller aux frissons et aux tourbillons de l'art martial n° 1 en Thaïlande. Dans cette simulation de Muay Thai (bose Thaïlandaise) vous devez progresser du haut des falaises en traversant la jungle jusqu'aux rues de Bangkok. C'est seulement après avoir vaincu vos adversaires que vous aurez conquis le droit de combattre dans le fameux stade de Lumpini... avec les Bangkok Knights (les chevaliers de Bangkok).
© SYSTEM 3-ACTIVISION
Disponible sur COMMODORE K7, DK - AMSTRAD K7, DK - SPECTRUM K7.
* Prix public maximum conseillé
ACTIVISION
ENTERTAINMENT SOFTWARE
DIFFUSION FRANCE IMAGE LOGICIEL
Tour Galliéni 2 - 36, avenue Galliéni
93175 BAGNOLET cedex

SOMMAIRE

AM MAG
CPC PCW - PC

MARS
N° 32

HISTOIRE D'UN SLOGAN

L'Amstrad, ordinateur à tout faire. Pourquoi? Tout simplement parce que l'image de « familial » attribuée à ses début à l'ordinateur Amstrad a aujourd'hui cédé la place à une totale polyvalence, qui se retrouve d'ailleurs au cœur même de notre revue. Pour en savoir plus sur le look du lecteur type d'Am-Mag et sur l'utilisation qu'il fait de sa machine, lisez les résultats de notre sondage en page 6.

News

Listings

Divers

DO YOU SPEAK ENGLISH?

Kit

Softs

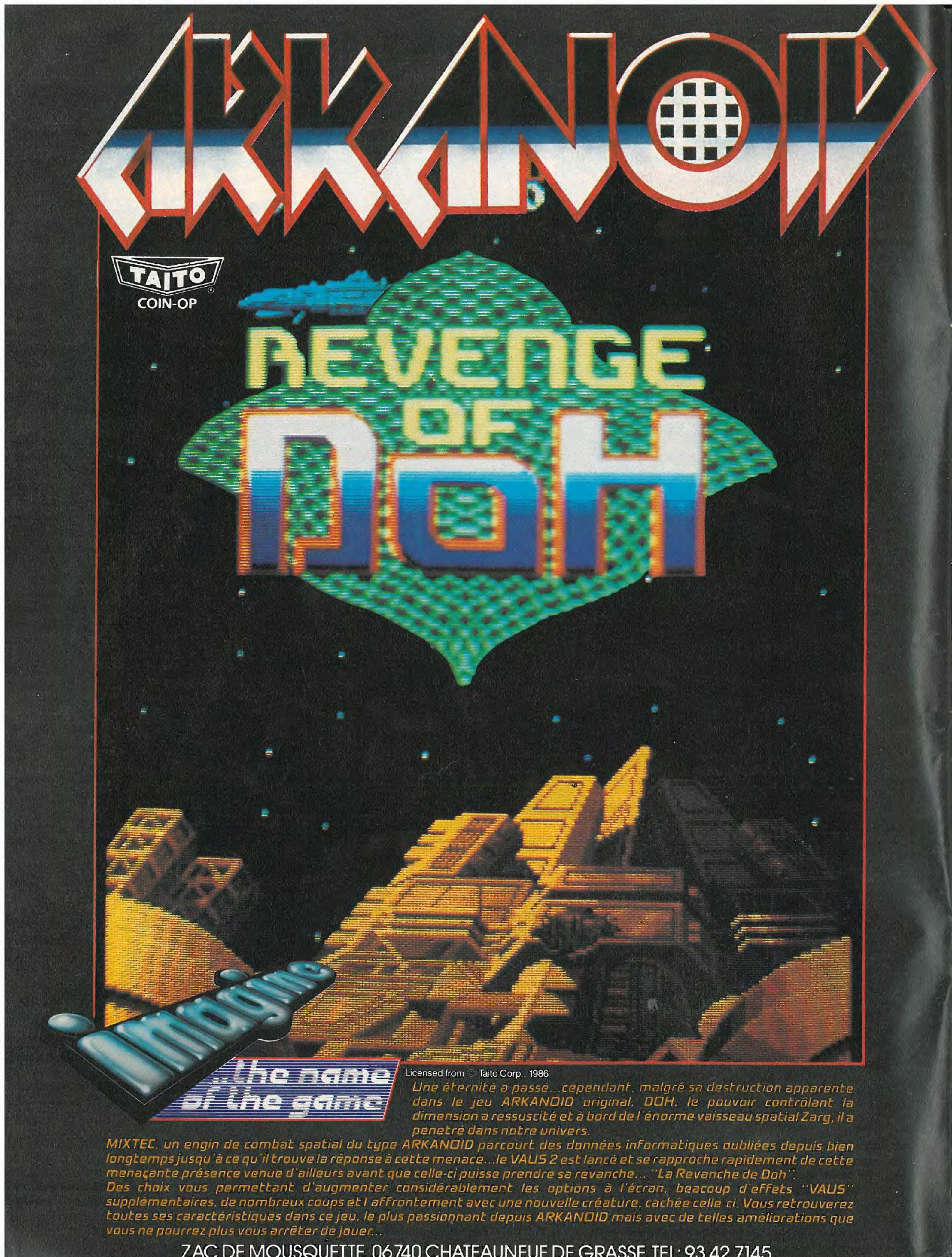
Enquête Reportage

Dossier

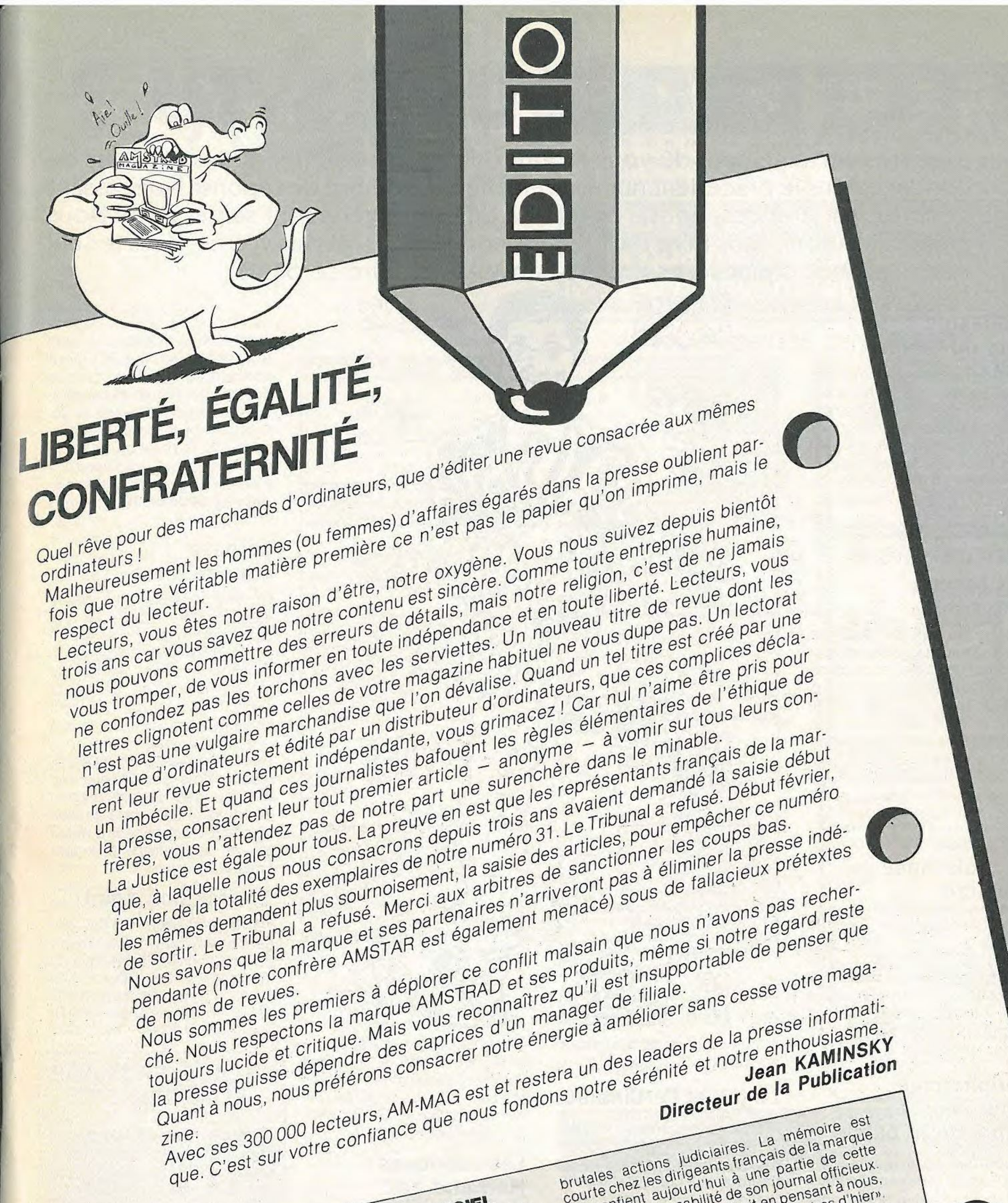
Trucs et bidouilles

Amstrad : l'ordinateur à tout faire

AM-MAG est édité par Laser Presse SARL, 5-7, rue de l'Amiral Courbet - 94160 Saint-Mandé.
Directeur de la publication : Jean Kaminsky.
REDACTION. Directeur de la rédaction : Jacques Eltabet.
Rédacteur en chef : Georges Brize.
Secrétaire de rédaction : Suan Ajirent.
Responsable rubrique Professionnelle : Xavier Frigara, **Comité de rédaction :** Eric Charton, Olivier Pavie, Michel Merlet, Jean-Claude Paulin, Cyrille Baron, Stéphane Schreiber, Olivier Fronteau. **Couverture :** José Torres. **Illustrations : Thiriet, Mokeit, Killofer, Dick.**
FABRICATION. Directeur de la fabrication : Jean-Jacques Galmiche. **Secrétaire générale de la rédaction :** Françoise Kergreis. **Maquettistes :** André Lévy, Thierry Martinez. **Montage :** Michel Lhopitault, Jean-Baptiste Ballériaud.
Promotion : Muriel Baup.
ADMINISTRATION. Diffusion : Bertrand Desroche. **Abonnements :** Martine Lapierre au 43.98.01.71.
Comptabilité : Sylvie Kaminsky.
Assistante de direction : Annette Carniaux.
Régie publicitaire : NEO-MEDIA, 5-7, rue de l'Amiral Courbet, 94160 Saint-Mandé.
Tél. : 16 (1) 43.98.22.22.
Chef de publicité : Christine Gourmelon-Malherbe. **Assistante de publicité :** Mick Deret.
Commission paritaire : en cours.
Dépôt légal : 1er trimestre 1988.
Photocomposition : Compo Imprim, 94250 Gentilly, **Impression :** La Haye-les-Mureaux, Tima Roto.
AM-MAG est une publication strictement indépendante de la société Amstrad.



ARKANOID
TAITO
COIN-OP
REVENGE OF DOH
imagine
..the name of the game
Licensed from © Taito Corp., 1986
Une éternité a passé...cependant, malgré sa destruction apparente dans le jeu ARKANOID original, DOH, le pouvoir contrôlant la dimension a ressuscité et à bord de l'énorme vaisseau spatial Zarg, il a penetré dans notre univers.
MIXTEC, un engin de combat spatial du type ARKANOID parcourt des données informatiques oubliées depuis bien longtemps jusqu'à ce qu'il trouve la réponse à cette menace...le VAUS 2 est lancé et se rapproche rapidement de cette menaçante présence venue d'ailleurs avant que celle-ci puisse prendre sa revanche... "La Revanche de Doh".
Des choix vous permettant d'augmenter considérablement les options à l'écran, beacoup d'effets "VAUS" supplémentaires, de nombreux coups et l'affrontement avec une nouvelle créature, cachée celle-ci. Vous retrouverez toutes ses caractéristiques dans ce jeu, le plus passionnant depuis ARKANOID mais avec de telles améliorations que vous ne pourrez plus vous arrêter de jouer...
ZAC DE MOUSQUETTE, 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE. TEL: 93 42 7145.



LIBERTÉ, ÉGALITÉ, CONFRATERNITÉ

Quel rêve pour des marchands d'ordinateurs, que d'éditer une revue consacrée aux mêmes ordinateurs !

Malheureusement les hommes (ou femmes) d'affaires égarés dans la presse oublient parfois que notre véritable matière première ce n'est pas le papier qu'on imprime, mais le respect du lecteur.

Lecteurs, vous êtes notre raison d'être, notre oxygène. Vous nous suivez depuis bientôt trois ans car vous savez que notre contenu est sincère. Comme toute entreprise humaine, nous pouvons commettre des erreurs de détails, mais notre religion, c'est de ne jamais vous tromper, de vous informer en toute indépendance et en toute liberté. Lecteurs, vous ne confondez pas les torchons avec les serviettes. Un nouveau titre de revue dont les lettres clignotent comme celles de votre magazine habituel ne vous dupe pas. Un lectorat n'est pas une vulgaire marchandise que l'on dévalise. Quand un tel titre est créé par une marque d'ordinateurs et édité par un distributeur d'ordinateurs, que ces complices déclarent leur revue strictement indépendante, vous grimacez ! Car nul n'aime être pris pour un imbécile. Et quand ces journalistes bafouent les règles élémentaires de l'éthique de la presse, consacrent leur tout premier article — anonyme — à vomir sur tous leurs confrères, vous n'attendez pas de notre part une surenchère dans le minable.

La Justice est égale pour tous. La preuve en est que les représentants français de la marque, à laquelle nous nous consacrons depuis trois ans avaient demandé la saisie début janvier de la totalité des exemplaires de notre numéro 31. Le Tribunal a refusé. Début février, les mêmes demandent plus sournoisement, la saisie des articles, pour empêcher ce numéro de sortir. Le Tribunal a refusé. Merci aux arbitres de sanctionner les coups bas.

Nous savons que la marque et ses partenaires n'arriveront pas à éliminer la presse indépendante (notre confrère AMSTAR est également menacé) sous de fallacieux prétextes de noms de revues.

Nous sommes les premiers à déplorer ce conflit malsain que nous n'avons pas recherché. Nous respectons la marque AMSTRAD et ses produits, même si notre regard reste toujours lucide et critique. Mais vous reconnaîtrez qu'il est insupportable de penser que la presse puisse dépendre des caprices d'un manager de filiale.

Quant à nous, nous préférons consacrer notre énergie à améliorer sans cesse votre magazine.

Avec ses 300 000 lecteurs, AM-MAG est et restera un des leaders de la presse informatique. C'est sur votre confiance que nous fondons notre sérénité et notre enthousiasme.

Jean KAMINSKY
Directeur de la Publication

LE FANTOME D'HEBDOGICIEL

Ironie de l'histoire. Le concurrent déloyal qui commet un éditorial de dénigrement contre ses confrères est réalisé par un rédacteur en chef qui avait appris son métier en créant Amstrad Hebdo, chez Hebdogiciel. Ces revues qui ont depuis déclaré faillite, bénéficiaient d'un lectorat non négligeable.

Cela devient drôlatique, quand on se rappelle que ces publications lançaient systématiquement des attaques d'un goût douteux contre AMSTRAD, tout en utilisant son nom pour leur titre sans l'ombre d'un accord, ce qui avait provoqué de brutales actions judiciaires. La mémoire est courte chez les dirigeants français de la marque qui confient aujourd'hui à une partie de cette équipe la responsabilité de son journal officieux.

Science et Vie Micro écrivait en pensant à nous, que la marque « éliminait ses partenaires d'hier ». Nous attendons avec amusement les futurs avatars de ce bizarre attelage composé de la fougueuse dirigeante de la filiale française (qui possède le titre des publications), de ses agresseurs d'hier, qui en contrôlent le contenu et de son distributeur qui les financent.

J.K.

LECTEUR QUI ES-TU ?

Vous avez très certainement dû vous étonner de ne pas voir figurer les résultats de notre sondage dans le précédent numéro. En effet, le nombre de réponses -dépassant largement nos espérances- nous a conduit à différer légèrement sa parution. Nous voici enfin prêts pour vous faire part de nos conclusions -et des vôtres- dans le seul but d'améliorer encore AM-MAG (si faire se peut).

Am-Mag hors du temps

Malgré une pointe dominante chez les 14 à 18 ans, AM-MAG confirme une fois de plus qu'il est le magazine de l'utilisateurs sans limite d'âge. Quatre vingt pour cent des lecteurs se situent entre 14 et 45 ans, les 20 % restant pouvant être équitablement répartis entre les moins de 14 ans et les plus de 46 ans.

Les temps changent...

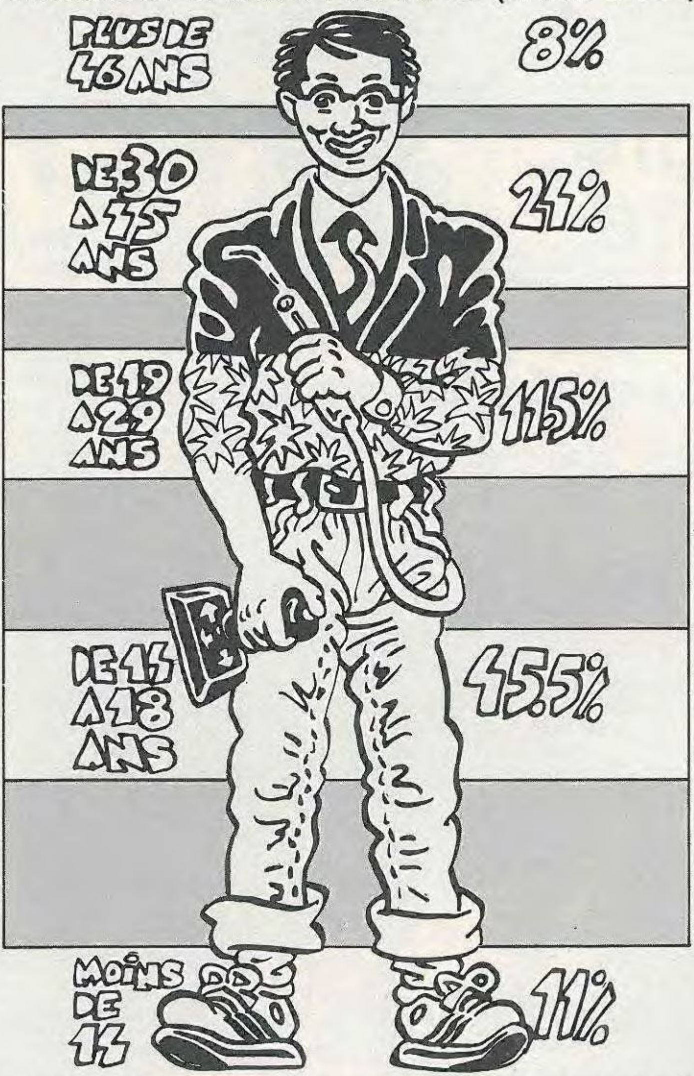
Depuis le dernier sondage effectué par nos soins, nos lecteurs ont peu à peu abandonné le 464 -qui trônait alors en roi- pour se tourner vers le 6128, drive oblige... Une chose est sûre, le PCW vient très loin derrière l'ensemble des CPC : 4.7 % contre 93.6 %, les PC ne représentant encore qu'un faible pourcentage.

La crise de croissance Amstrad

Avec l'année 85 fut scellé le succès du CPC qui vit son apogée en 86/87, par contre enregistre une baisse subtile (3 points tout de même) qui peut être imputée aux problèmes d'approvisionnement entre autres en CPC.

Périphérique : l'imprimante remporte la palme

Parmi les périphériques les plus usités, viennent bien évidemment le drive additionnel (très pratique pour les possesseurs de 464...) et l'imprimante, cette dernière se positionnant très nettement en avant. Par suite une évolution intéressante des besoins en fonction de l'âge est à mettre en évidence : en effet, le drive additionnel très prisé par les utilisateurs de moins de 19 ans (secteur le plus important du 464 C.Q.F.D.) est totalement supplanté par l'imprimante dans les tranches d'âge supérieures.



Le jeu et l'ordinateur

Rien de changé sous le soleil à ce niveau là. Vous utilisez toujours principalement votre micro pour jouer ; la programmation et l'utilisation professionnelle venant en retrait. Quant à l'éducatif, il subit une remontée poussive ! pas trop tôt...

Informaticien, autodidacte

Seuls 19 % d'entre vous ont reçu une formation informatique, ce qui a de quoi troubler, vue la qualité de certains programmes que nous recevons à la rédaction. Par ailleurs, les deux tiers passent de 1 à 5 heures par jour devant leur écran. Ainsi l'équilibre est rétabli, mais au détriment de quoi ?...

Les rubriques : Half and half

Très partagés, les goûts oscillent entre deux classes de rubriques : jeux, avec tout ce que cela comporte comme dérivés (help, listing, etc.) et bidouille utilitaire et professionnel, les deux secteurs n'étant que rarement cumulés.

Examen réussi

Les notes décernées à AM-MAG sont dans l'ensemble plutôt favorables, autant pour la présentation globale que vous trouvez très bonne à 36.6 % et bonne à 45.5 %, que pour le contenu des rubriques pour lesquelles le bon dépasse largement le moyen (notons au passage que la notation très bon ne figurait pas au menu). Il n'empêche que nous persévèrerons tout de même dans nos efforts...

Le pavé dans la mare...

Un seul véritable grief revient assez fréquemment pour que cela mérite une réponse. Il s'agit, comme dans le sondage précédent d'une plainte qui s'élève contre un excès de publicité. Il est vrai que cela constitue parfois une entrave à la lecture du magazine et nous en sommes les premiers conscients. Mais c'est également une garantie de bon rapport qualité/prix qui, dans le cas d'un volume publicitaire réduit se verrait considérablement amoindri.

Un très bon point

Notre point fort, mis en évidence par notre changement de titre (annoncé à l'époque du sondage) est l'objectivité. Quel meilleur compliment pouvions-nous recevoir de notre lectorat ?

SALADE, FROMAGE PLUS DESSERT

AM MAG demeure plus que jamais l'unique magazine consacré à AMSTRAD qui ne néglige aucun de vos centres d'intérêts.
Nous savons que votre ordinateur vous sert à jouer, mais aussi, souvent à programmer, à bidouiller, voire à travailler... A ordinateur polymorphe, il fallait un magazine à service complet. Généraliste et généreux. Pourquoi vous contraindre à choisir entre salade, fromage ou dessert ? Notre menu à 20 F vous offre tout cela.



Amstrad se félicite

Confirmant en cela ce qui était écrit dans le précédent numéro, (le sucre à la hausse) AMSTRAD PLC nous fait part de ses résultats semestriels : entre le 1er juillet 87 et le 31 décembre 87, le chiffre d'affaires du groupe a progressé de 29 % par rapport à l'exercice du semestre précédent (3,522 milliards de Francs). Quant au bénéfice net, il est de 634 millions de Francs, soit une progression de 24 %. Premièrere tombée, le bénéfice par action passe de 93 centimes à 1 Francs et 16 centimes. Si cette progression de la marque est à imputer à son ouverture au monde professionel, ALAN SUGAR n'en déclare pas moins devoir cette réussite à tous les produits AMSTRAD : audio, vidéo, micro professionelle bien sûr mais aussi micro ludique. Une façon de rassurer en passant tous les possesseurs de machines de jeux CPC. Les mois à venir semblent tout aussi roses : au Royaume Unis, les commandes de PPC dépassent le nombre total des ventes de portables et le PC 1512 a reçu un bon acceuil aux USA. Renforçant jours après jours sa position dans le monde aumoyen de ses nombreuses filiales, dont certaines, notamment en Espagne et en France se positionnent très bien, AMSTRAD annonce également la création prochaine de sociétés en Belgique, aux Pays-Bas ainsi qu'en Australie.

Tetris

Les dominos, c'est bien pour nos simples esprits de l'Ouest. Mais lorsque les russes, champions d'échecs toutes catégories, se penchent sur le problème, ils inventent les tétrominos. Ces petites formes géométriques (formées de quatre carrés) n'ont rien de très affriolant sauf si elles deviennent partie intégrante d'un jeu vidéo. Hé oui, le premier jeu soviétique vient d'être édité par Mirrorsoft et importé en France par Ubi Soft. Si les russes se mettent à faire des logiciels, j'en connais plus d'un qui va trembler pour ses ventes... Imaginez les 258 M. habitants de ce pays immense en train de tapoter



sur des claviers de Kalachnikov (faut bien que quelqu'un leur construise des micros !). Pour la petite histoire, apprenez que c'est un étudiant qui a programmé ce logiciel, comme une thèse de fin d'études, sur les PC de son université. Le soft a circulé et, via la Hongrie, est arrivé entre les mains d'un anglais d'Andromeda qui l'a présenté à Mirrorsoft qui a réalisé, entre autres, l'adaptation pour CPC. La présentation est une très belle digitalisation des mornes plaines moscovites et, ensuite, on passe aux tétrominos. Sur l'écran du jeu, une boîte rectangulaire reçoit ces formes géométriques qui tombent. On peut les faire tourner avec le joystick, le but du jeu étant de les encastrer les unes aux autres le plus parfaitement possible. Lorsqu'ils sont bien agglomérés, les tétrominos forment parfois une ligne. Celle-ci s'affaisse et disparaît alors de l'écran. Par contre, si on positionne mal les pièces qui tombent : on risque de se retrouver avec des trous dans le tas du fond de la boîte. Les lignes ne s'affaisseront plus et la colonne sera vite remplie... on a perdu. Le principe du jeu est très simple, ce qui le rend encore plus fascinant.
La musique qui accompagne le jeu m'a été décrite comme étrange, ce qui serait plutôt un bon signe. D'après ce que j'ai pu voir ce jeu est génial... un futur hit. Faudra-t-il compter, messieurs les éditeurs, avec la concurrence soviétique ?

VISA

NOUVELLES DU MONDE EXTERIEUR

On s'en rend pas toujours compte quand on rend un article à son rédacteur-en-chef, mais une page dans le journal, ça fait court. Aussi ne m'en veuillez pas si, pour ce deuxième numéro de Visa, je ne m'étends point en salamalecs abusifs.

Martin Tamar

BONS DÉBUTS

Pour moi, les bons débuts ; rappelez-vous, le mois dernier, dans la news intitulée « cochon qui s'en dédie », je vous disais que Microsoft allait tâter du ST, et que Borland, son plus farouche ennemi, ferait bien d'en faire autant. Eh bien c'est chose faite, en prin-



cipe : des rumeurs très persistantes courent, selon lesquelles Turbo Pascal et Turbo C seraient en cours d'adaptation sur l'ordinateur du père Tramiel. A qui le tour ?

DEUXNOUVEAUXST

Et puisqu'on parle d'Atari, restons-y, on y est si bien ; Samuel Tramiel a officieusement dévoilé récemment la naissance prochaine de deux nouveaux venus dans la gamme ST. Le premier serait une console de jeu compatible ST mais avec encore plus de couleurs et un processeur sonore d'enfer. Râââââhhh, je salive déjà. Le second, probablement nommé E-ST (« E » pour « ehanced », amélioré) bénéficierait d'une résolution graphique nettement supérieure à celle des ST actuels, et recevrait le même chip sonore que la console. Le tout bien entendu entièrement compatible avec les ST actuels. Serpillère, s'iou plaît !

LE SCAN ADHÈRE

Pour PC maintenant, le Handy Scanner de la société Cameron débarque sûr en France. Je me permets seulement de rappeler qu'un scanner est un outil permettant de lire et de digitaliser un document quelconque (photo, imprimé...). Le hard est accompagné d'un logiciel d'assez bonne facture, quoique peut-être un peu lent à l'utilisation. N'empêche que les résultats sont tout à fait satisfaisants.

TROIS PETITS TOURS ET PUIS REVIENT...

Mathieu Brisou, ex-rédacteur vedette de l'équipe de nos amis de chez Tilt, avait récemment abandonné son poste pour se lancer joyeusement dans l'aventure d'un nouveau journal (qui en est quand même à son numéro 7, mais bon) Micro News. Il n'en a été le rédacteur-en-chef que pendant un mois, et est maintenant retourné chez celui qui lui a apporté la célébrité.



LE LIBRAIRE EST BRIDÉ

Deux nouveaux livres traitant du MSX font leur apparition (j'en connais qui vont être contents au sein même de la rédaction d'Am-Mag...) : « le livre du disque MSX » non pas chez Micro-Application, le titre prête à confusion, mais chez BCM, et « pratique du MSX 2 » chez Sandyx. Les quatre acheteurs étaient de la famille des auteurs.

FILS DE PUB

(Merci à Seguela pour le titre...) Jean-Baptiste Mondino, le français le plus fou de l'audiovisuel contemporain, vient de réaliser le dernier spot publicitaire d'Atari. On lui devait déjà (entre autres) Spontex, Gratounette, ainsi que des clips de Bowie, Rita Mitsouko et Madonna. Le film sera diffusé en tout 47 fois, sur toutes les chaînes de télé... sauf FR3. Pourquoi ?

COMMODORE DÎNE

Le fabriquant du légendaire C64 et des si controversés Amiga (on se demande bien pourquoi) annonce une fois de plus une progression de ses bénéfices. Quand on pense qu'il y a encore à peine deux ans, l'ex-gérant américain était au bord du dépôt de bilan, on se dit que l'Amiga, principalement le 500 (le concurrent du ST, même s'il est un peu plus cher) doit se vendre mieux qu'il ne le pense. Ouf, j'avais peur pour cette machine.



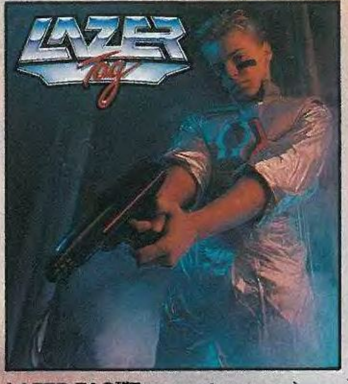
DE L'EXCITATION D'AU-DELA DE DEMAIN



Ecrans tirés de la version Amstrad.

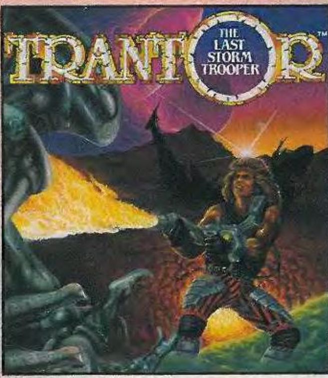


© 1987 Worlds of Wonder Inc. Tous droits réservés. Lazer Tag est un marque de Worlds of Wonder Inc. Fremont, C.A. USA.



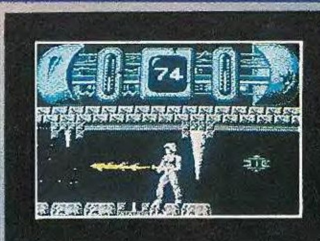
LAZER TAG™ Transportez-vous à l'année 3010 où la compétition et le sport ont remplacée la soif sanglante de la violence et de la confrontation.

CBM 64/128 – Disque et Cassette
AMSTRAD – Disque et Cassette
SPECTRUM – Cassette,

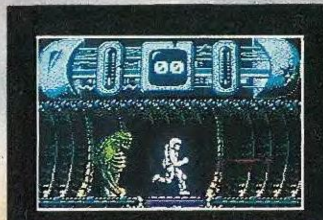


TRANTOR™ Leader d'un groupe de mercenaires hors la loi, Trantor devait utiliser sa brutalité et sa nature rebelle pour essayer de détruire le pouvoir grandissant du Nouveau Monde, NEBULITHONE.

CBM 64/128 – Disque et Cassette
AMSTRAD – Disque et Cassette
SPECTRUM – Cassette, SPECTRUM – Disque



Ecrans tirés de la version Spectrum.



Le logiciel de demain aujourd'hui!

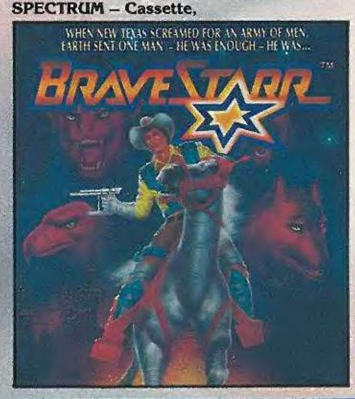


Ecrans tirés de la version Amstrad.



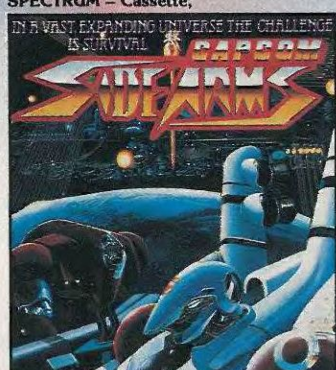
BRAVESTARR™ Quand New Texas lanca un appel désespéré pour avoir une armée – la terre envoya un seul homme ... Bravestarr ... lui seul suffisait.

CBM 64/128 – Disque et Cassette
AMSTRAD – Disque et Cassette
SPECTRUM – Cassette,



SIDE ARMS™ Dans un univers vaste et en expansion, le défi est de survivre. Un 'feu à volonte' classique combiné avec de brillants graphismes et une mise à l'épreuve des reflexes.

CBM 64/128 – Disque et Cassette
AMSTRAD – Disque et Cassette
SPECTRUM – Cassette,





Ecrans tirés de la version CBM 64/128.



GO!

GO! Media Holdings Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 356 3388

Le logiciel de demain aujourd'hui.

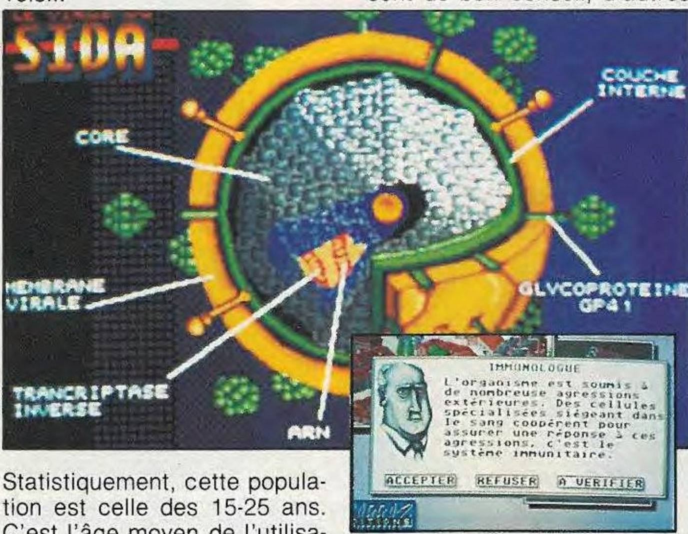


Utilisateurs d'exception faites-vous connaître...

Vous n'êtes pas monsieur tout le monde. Votre micro Amstrad n'est pas utilisé conformément aux règles, ou dans un domaine si peu courant que cela mérite d'être signalé. Faites-le nous savoir, nous irons vous rendre visite et vous serez le "héros de notre reportage du mois. Téléphonez ou écrivez-nous à AM MAG, UTILISATEURS D'EXCEPTION, 5-7, rue de l'Amiral Courbet, 94160 SAINT-MANDE.

SIDA

Apparu voici sept ans déjà, le SIDA continue pourtant à faire la une des médias grand public qui, en privilégiant leur goût du sensationnel au détriment d'une information préventive, contribue à l'étendue du mal. La population atteinte que certains voudraient coupable n'est que la victime de l'ignorance crasse, de la désinformation, du « bon sens » perverti, aveuglé, puisqu'au royaume des aveugles les borgnes sont rois...



Statistiquement, cette population est celle des 15-25 ans. C'est l'âge moyen de l'utilisateur de jeux sur micro, aussi, la société Carraz Edition a-t-elle décidé de faire un logiciel sur le sujet (à l'heure où nous mettons sous presse, le nom du logiciel n'est pas encore arrêté). A ceux qui pourraient être choqués, je préciserais que tous les gains seront reversés à des organismes qui luttent contre la maladie, et que toutes les informations scientifiques relatives au SIDA sont issues de l'Institut Pasteur avec qui Carraz Edition a élaboré ce jeu. Et toc ! Le joueur, qui a pour mission d'enrayer une épidémie doit pour cela mener une véritable enquête policière, comme Colombo mais à coups de souris ou de clavier ! Il peut se rendre à la médiathèque (qui regorge de somptueux dessins), à la DASS (Direction des Affaires Sanitaires et Sociales), au café, au centre de recherche, dans un laboratoire d'analyse ou à l'hôtel, pour reprendre des forces et consulter les notes qu'il a prises en interrogeant ses interlocuteurs (maire, infirmière, virologue, etc.) ! En tout onze lieux et plus de dix personnages. Les graphismes sont splendides et l'information pas du tout assomante. En effet, la complexité de la réponse dépend de la curiosité du joueur. Si celui-ci désire se contenter d'une réponse simple, libre à lui. Grâce aux informations glanées, le joueur pourra alors prendre une décision. Si cette décision n'est pas la bonne, la courbe représentant la progression de la maladie enflera.

En effet, tous les gens interrogés ne tiennent pas forcément le même discours. Certains sont de bon conseil, d'autres inefficaces. Enfin, une catégorie d'irresponsables risque, par les méthodes préconisées, de permettre au SIDA de se développer encore plus. Tâchez d'être le plus malin. En attendant le mois prochain, je vous laisse admirer les graphismes de ce jeu aussi intelligent qu'intéressant.

Le SIDA ne passera pas par nous, l'information si.

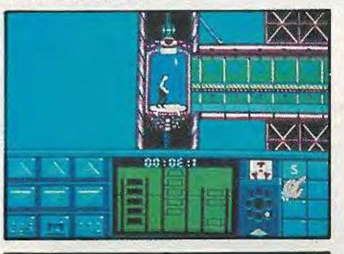
EXTERIEUR NEWS

Us Gold

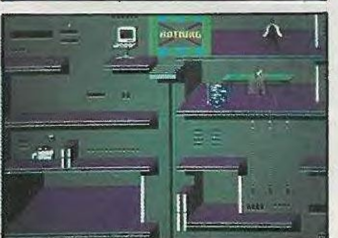
Une petite visite à Birmingham dans les locaux d'US GOLD m'a permis de voir quelques-unes des nouveautés qui vont prochainement être lancées sur le marché anglais (et français, un mois après environ). *Rolling Thunder* est l'adaptation d'un jeu de café très bon et très connu, la version micro à l'air tout aussi bonne et deviendra donc tout aussi connue. *Impossible Mission II* n'a rien à voir avec *Impossible Mission I*. C'est vraiment beaucoup mieux... plus beau et plus intéressant aussi.

The Games Winter Edition est une nouvelle mouture des jeux olympiques d'hivers pour Amstrad. Sept jeux différents incluant un très spectaculaire exercice de patinage artistique !

Trois nouveaux titres qui croyez-moi feront parler d'eux à leurs sorties.

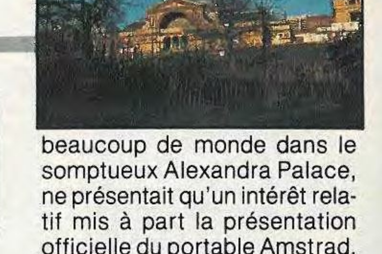




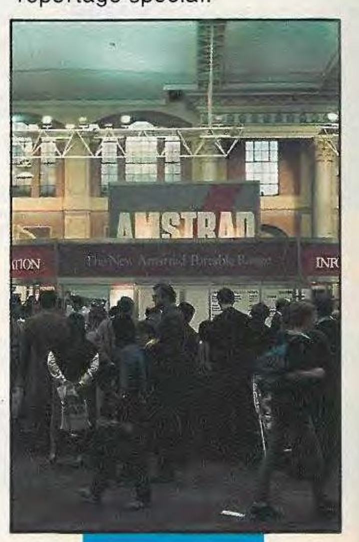


Amstrad user show

Début février, s'est enfin déroulé le Salon des utilisateurs d'Amstrad à Londres. Cette manifestation, qui a attiré



beaucoup de monde dans le somptueux Alexandra Palace, ne présentait qu'un intérêt relatif mis à part la présentation officielle du portable Amstrad. On a pu y voir cependant un certain nombre de nouveautés étonnantes qui vous seront relatés en détails dans un reportage spécial.



Firebird tourne au disco

L'ex-responsable de *Firebird*, Paul Hibbard, est bien connu dans tous les night clubs londoniens. C'est ce que l'on appelle un ouppie, un vieux yuppie (mot très en vogue outre-manche qui qualifie les jeunes busnessmen branchés). Il vient de créer un nouveau label, Disco, qui ne propose que des titres sur disquettes. Il y a huit disquettes actuellement, avec un jeu sur chaque face. Elles devraient être vendues au prix de sept livres (soixante-dix francs), ce qui les rend relativement compétitives... Pour les titres et les annonces officielles, il faudra encore attendre un peu.

Mickey

Avec toutes les difficultés que vous pouvez imaginer, Gremlins a obtenu de Disney l'autorisation de faire un jeu avec le personnage Mickey. Ce jeu est étonnant... Mickey se promène dans une tour hantée et l'assainit avec un pistolet à eau et un maillet. C'est très drôle et les graphismes sont superbes. Nous vous en reparlerons bien sûr dans un test complet.



Best graph

Il est souvent difficile de faire passer le courant entre le lecteur et sa revue d'élection. Pourtant, telle est notre vocation et pour vous amener à participer activement à l'amélioration du design de votre magazine, nous avons décidé de mettre votre talent à contribution. Comment ? C'est très simple, il vous suffit de nous faire parvenir une disquette sur laquelle figurera un dessin de votre crû qui, si sa qualité le mérite fera l'objet d'une parution en illustration de dossier. Pour que cela représente un intérêt quelconque, il faut bien évidemment que graphisme et dossier soient en parfaite harmonie. Alors tous à vos stylos optiques, à vos souris ou tablettes graphiques pour illustrer le dossier du mois prochain sur les simulateurs Auto (24 heures du Mans obligent), moto et 4 x 4. Attention ! il faut que vos chefs-d'œuvre nous soient parvenus le 3 mars dernier délai. Eh oui, je sais c'est plutôt court mais que voulez-vous, le temps passe si vite...

Au passage, sachez que le dossier du mois suivant traite de la musique sur CPC, PCW (étonnant mais cela existe... vous verrez bien !) et sur PC. Ne soyez pas à court d'idées et faites-en profiter les copains...

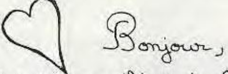
Envoyez vos disquettes ou cassettes à AM-MAG, Best Graph, 5-7, rue de l'Amiral Courbet, 94160 SAINT-MANDE.



Ubiquité

Présente sur tous les fronts, la société UBISOFT exposait au dernier CES de Las Vegas. Impressionné par ces « Frenchis », les Américains ont, paraît-il, demandé qui allait pouvoir les distribuer. On le saura bientôt. Parallèlement, UBI annonce l'imminente sortie de Hurlements : deux malfrats qui avaient subtilisé, quelques années plus tôt, des lingots d'or, viennent de mourir en prison. Kane, qui a un moment partagé leur cellule sait que le magot se trouve aux environs de Seatle.

Groupe Scolaire Jean Moulin
13670 St Andiol




Bonjour,

Je suis une élève de l'école mixte de St Andiol. Avec les maîtres et maîtresses, nous organisons la kermesse de l'école, le dimanche 19 Juin 1988.

Au cours de cette kermesse, nous dressons des stands de jeux et de vente d'objets fabriqués dans nos classes. Les sommes recueillies ont permis depuis 3 ans de créer notre bibliothèque d'école. Nous aimerions beaucoup acheter de nouveaux livres mais il nous faut plus d'argent

Pourriez-vous nous aider ?

Nous avons pensé que nous pourrions nous servir d'objets publicitaires offerts par des entreprises comme la vôtre pour une grande tombola,

Je vous remercie d'avance de votre gentillesse.

Avis aux mécènes

Messieurs les éditeurs, la balle est dans votre camps...

Afrique

Les coopérents en Afrique utilisent le CPC 6128 pour des études sur les communautés qui souffrent de malnutrition et de pauvreté. *The Guardian*, le célèbre quotidien anglais, rapporte l'utilisation de programmes spéciaux qui analysent les mensurations des corps des enfants pour prévenir d'éventuelles famines dans des villages éthiopiens et soudanais. D'autres programmes de gestion sont utilisés par l'Oxfam et la SCF (Save Children Fund) pour les distributions de nourriture au Soudan, pour les vaccinations au Mozambique et pour le rescensement au Zimbabwe.

CONCOURS TOUR DE FORCE GREMLIN/AM-MAG

RÉSULTATS

1er prix :
Garrec Loïc, 22200 Guingamp

2e prix :
Deroanne Vincent, 6670 Gouvy-Prov. Luxembourg Belgique

Du 3e au 10e :
Martin David, 4970 ST Avelot - Belgique
Calvet Laurent, 09600 Laroque d'Olmes
Poutrelle Benoît, 45300 Malesherbe
Haas Jean-Philippe, 67220 Breitenbach Ville
Delgaddo Jorge, 95360 Montmagny
Koubdjanian Sylvain, 69008 Lyon
Sassier Frédéric, 31650 ST Orens
Astor Christian, 31320 Labege

Housse tout terrain

Les Land Housse arrivent chez tous les bons revendeurs. Grâce à un important choix, tant en forme qu'en couleur, vous pourrez protéger de la poussière votre ordinateur préféré et votre moniteur et votre souris et votre imprimante et votre...

C.M.S. INFORMATIQUE
MAINTENANCE
ASSISTANCE TECHNIQUE
ONDULEURS
PROTECTION INFO
PIECES DETACHEES
BONS DE REPARATION
FORFAITS PIECES ET MAIN D'OEUVRE
CARTE PRIVILEGES
STOCK IMPORTANT
GESTION SIMPLIFIEE DES GRANDS PARCS
PAS DE DEVIS SYSTEMATIQUE
PRIORITE SUR L'ENSEMBLE DE NOS SERVICES
REDUCTION DU COUT DE MAINTENANCE JUSQU'A 20%
GAIN DE TEMPS
ASSISTANCE TECHNIQUE GRATUITE
PRISE EN CHARGE IMMEDIATE
DIAGNOSTIC DE VOTRE MICRO GRATUIT
PRIX SANS SURPRISES
REMISES SUR L'ENSEMBLE DE NOS PRESTATIONS

Vite fait, bien fait

Véritable SAMU de la micro, la société CMS INFORMATIQUE se propose de réparer vos chers petits engins lorsqu'ils tombent en panne. C'est ainsi qu'ils proposent leur formule forfait qui permet de gagner du temps quelque soit le type de la panne ou de la pièce incriminé : pas de devis, pas de délais trop importants. De plus, les possesseurs de la carte « privilège » bénéficieront de nombreux, heu, privilèges, justement, dont une assistance technique téléphonique.

CMS : 31 rue de Maubeuge. 75009 Paris. Tél.: 48.78.86.66.

Acceptez de recevoir gratuitement le livret-guide comprenant la collection complète de plus de 80 résumés «idées lucratives»

Devenez votre propre patron

★ «Vous entendez toujours dire : pour devenir patron d'une entreprise, il faut beaucoup d'argent et beaucoup d'expérience». Seulement, voilà, Claude Perennout, de Fleury-s/Orne, vous prouve le contraire. Il a travaillé pendant vingt ans dans la même usine en tant qu'ouvrier. A 38 ans, il monte son affaire. A peine 6 mois plus tard, il gagne parfois plus de 5000 F dans une journée. Avant, en tant qu'ouvrier et pour la même somme, il travaillait dur pendant un mois. Maintenant, il va enfin pouvoir réaliser ses rêves : une voiture de sport et une maison au bord de la mer. Et ses deux filles, Vanessa et Christel sont fières de leur papa.

Etablissez-vous à votre compte. Imaginez-vous dans le fauteuil confortable du patron. En tant que chef d'entreprise, vous êtes toujours respecté. C'est vous qui donnez des ordres. C'est vous qui choisissez librement vos horaires de travail. Prenez votre après-midi quand vous en avez envie. Libérez-vous enfin des contraintes des salariés. Beaucoup d'entre eux peuvent se trouver au chômage, du jour au lendemain : la sécurité de l'emploi, cela n'existe plus. En tant que patron, en revanche, vous faites partie des personnes aisées.

Offrez-vous, vous aussi, des loisirs attrayants, des voyages passionnants. Goûtez aux plaisirs d'une très bonne table, et d'une cave à vin bien fournie. Décidez-vous maintenant.

C'est plus facile que vous ne le pensez

Voici d'autres preuves :



★ *«Avant j'avais un travail de routine, pas assez rémunéré. Heureusement, j'ai découvert une bonne affaire dans «idées lucratives». En moins d'un an, mes revenus ont triplé. Actuellement, je gagne plus de 20 000 F par mois, sans contrainte : je suis mon propre patron».* Jacques de Brabant, de Lyon.

★ M. Serge Rhumorbarbe, Protec'-Graffitis à Ifs (14), a enlevé sa blouse blanche de dessinateur industriel. Il a quitté son emploi stable mais peu motivant. Ce sont là encore les dossiers-études «idées lucratives» qui lui ont permis de franchir le pas. Avec les informations qu'il y a trouvées, il est devenu spécialiste en cuir artificiel (vinyl). Selon son propre témoignage, ses revenus s'élèvent à 20 000 F par mois en moyenne. Sa nouvelle activité l'a déjà conduit dans de nombreux pays, dont les Etats-Unis, au cours de 2 voyages. *Voilà, c'est autre chose que 8 heures de travail de bureau tous les jours, je ne pourrais plus jamais y retourner,* se réjouit-il en lecteur fidèle d'«idées lucratives».

Tous ces gens et beaucoup d'autres qui réussissent dans les affaires, qu'ont-ils de plus ? Rien du tout. Ils sont comme vous. Ni plus malins, ni plus intelligents que vous. Ils n'ont pas non plus de formation particulière, ni de capital important à leur disposition. Quelques milliers de francs suffisent dans certains cas. Mais, et l'explication est très simple, ils exploitent tous des affaires faciles à réaliser, et néanmoins d'une extrême rentabilité. Ces affaires sont décrites en détail, avec exemples concrets à l'appui, dans les dossiers-études «idées lucratives» (10e année).

«Ah, ce n'est quand même pas si simple que ça», allez-vous dire. Et pourtant, tous les ans des dizaines de milliers de personnes, particuliers, salariés, chômeurs, fonctionnaires, hommes et femmes, vous prouvent le contraire. Ne vous laissez pas intimider par vos voisins, collègues et amis. Un jour viendra où ils seront jaloux de votre réussite et obligés de vous admirer.

«Mais il faut quand même un capital important pour démarrer !». C'est ce que vous pensez.

Et pourtant, l'argent n'est plus un obstacle ! Jamais auparavant les pouvoirs publics n'ont été aussi généreux à l'égard des créateurs : primes, allocations, prêts, exonérations, cadeaux du fisc, etc. Ne vous en privez pas. Des preuves ! Il y en a assez ! Tenez, l'exemple de M. C. Perennout, ou encore celui de M. Azemar d'Evian, qui lui non plus n'avait pas d'argent. Néanmoins, à l'aide d'un prêt bancaire et grâce à «idées lucratives», il possède aujourd'hui un restaurant, petit certes, mais fort rentable : 332 000 F de profit, après seulement 12 mois d'activité. Mais il y a aussi M. Munck de Mulhouse qui n'y connaissait pas grand'chose en affaires et qui maintenant est à son compte et à la tête d'une maison de Vente Par Correspondance. Seulement sept heures de travail par jour, chez lui, à la maison. Cela laisse du temps pour la pêche, la chasse, les promenades, les loisirs. Voilà une belle petite affaire qui lui permet de réaliser 1,5 million de F de chiffre d'affaires.

Vu à la télévision

Même la télévision (TF 1 et FR 3), les radios (France-Inter, Europe 1), de nombreux journaux (Le Monde...), et revues (V.S.D., Biba, l'Expansion...) ont consacré des émissions et des reportages aux dossiers-études «idées lucratives».

«Tout le monde peut devenir son propre patron», explique à F.R.3 M. Frédéric Spindler. Lui-même s'est mis à son compte à 19 ans grâce à «idées lucratives». Peu après le démarrage, il gagne entre 15 et 20 000 F par mois.

Vous êtes également capable de réussir

Comment faire ?

Actuellement, vous pouvez vous procurer gratuitement la collection complète des résumés des dossiers-études «idées lucratives» déjà publiés. Vous y découvrirez toutes les clefs du succès de nombreuses affaires qui marchent bien. Les raisons pour lesquelles elles marchent bien. Vous y trouverez une méthode systématique, facile à suivre. Vous apprendrez, par étape, comment en faire autant et même mieux.

Démarrez immédiatement, sans perte de temps, mais sur des bases solides. Réussissez grâce à des conseils pratiques et à des cas réels dévoilés par «idées lucratives».

A l'heure actuelle, c'est le moyen le plus sûr et le plus rapide de vivre mieux, plus en sécurité, avec des revenus confortables. Et enfin, vous ne dépendrez plus de personne.

Choisissez une affaire... à votre goût et selon vos moyens

Oui, choisissez parmi plus de 80 affaires dans tous les secteurs d'activités : artisanat, commerce, agriculture, service, etc.

Voici quelques-uns des dossiers-études «idées lucratives» disponibles :

- Comment créer une affaire de Vente Par Correspondance avec moins de 5 000 F.
- Comment gagner plus de 20 000 F par mois avec une agence de distribution de prospectus.
- L'entretien de parkings peut rapporter gros. Un créateur a commencé avec moins de 1 000 F et il gagne maintenant plus de 30 000 F/mois.
- Service de conception graphique : réalisez des graphiques d'entreprise, des images de synthèse, et même des illustrations et animations en couleur. Des bénéfices allant jusqu'à 650 000 F par an.
- Import/Export. C'est l'affaire qui marche depuis toujours : G. Desbonnet a réalisé 240 000 F de bénéfice avec une seule opération.
- Organisez des séminaires : un créneau lucratif, une affaire facile à mettre en place.
- Ouvrez une école de micro-informatique afin de répondre à l'engouement pour les micro-ordinateurs. Bénéfice déjà enregistré : 3,1 Millions de F.
- Montez un atelier de broderie informatisée : en moins d'une semaine, vous êtes opérationnel. L'une de nos lectrices, (qui désire que son nom ne soit pas publié), gagne plus de 20 000 F par mois.
- Profitez de l'utilisation de plus en plus importante des ordinateurs en vous lançant dans la location d'ordinateurs personnels. Bénéfice annuel moyen atteint : 414 000 F.
- Exploitez un système de Télé-Portraits : M. Morteyrol ne le regrette pas, il encaisse jusqu'à 15 000 F pour 3 jours de travail.
- Ouvrez un restaurant «Spécial-salades» et réalisez des bénéfices de plus de 200 000 F par an.
- Comment gagner plus de 300 000 F par an avec des «jus naturels». Affaire facile à monter.
- Réalisez un bénéfice de 396 000 F en ouvrant une boutique de logiciels.
- Comment réussir avec une agence de marketing téléphonique, un service de restauration à domicile, une boutique de progiciels, un restaurant mexicain...

IMPORTANT



Ce livret-guide est absolument gratuit pour vous

De nombreuses études sur d'autres créneaux d'affaires sont en cours. Parmi tous les dossiers-études, vous trouverez votre bonheur, vous aussi.

Pourquoi certains deviennent-ils patrons et d'autres pas ? Parce que ceux qui n'osent pas pensent qu'il faut avoir un don particulier, c'est faux ! Inutile d'être superman, ni même Bernard Tapie, la création d'une entreprise est à la portée de tout le monde. Vous êtes tout à fait capable de réussir cette aventure passionnante. Ce qui compte le plus pour l'instant, c'est que vous vous décidiez à agir.

Gratuitement et sans risque

Demandez de suite, sans engagement de votre part, la collection comprenant plus de 80 résumés d'«idées lucratives».

Maintenant, vous avez le choix :

1) Vous tournez cette page, vous attendez quelques semaines, et ainsi vous laissez probablement échapper votre meilleure chance ;

2) Vous découpez le bon ci-dessous — seule décision intelligente — et vous serez sur la voie de l'indépendance et de la réussite.

Faites-le à l'instant même, pendant qu'il en est encore temps, sinon vous risquez de l'oublier.

Adressez votre courrier aux :
Editions Selz S.A. - 1, place du Lycée
B.P. 266 - 68005 Colmar Cedex.
Vous pouvez également nous joindre par téléphone en composant le N° 89 24 04 64.

Bon pour un livret gratuit

Envoyez-moi à titre gratuit et sans engagement de ma part, le livret-guide de la collection complète de plus de 80 résumés «idées lucratives»

☐Mme ☐Mlle ☐M.

Nom ....

....

Prénom ....

Adresse ....

....

Code postal ....

Ville ....

....

A remplir en lettres d'imprimerie. Éd Selz S.A. B.P. 266 - 68005 Colmar Cedex 1AMM80103

AMSTRAD DISQUETTES ET PC 1512

SUPER PROMOTION
4 DISQUETTES VIERGES 99 F
AVEC BOITIER PLASTIQUE

ÉLU REVENDEUR PRÉFÉRÉ par les lecteurs de AMSTAR

MICROMANIA

BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12

INCROYABLE !

KONAMI COLLECTION 189F
+JACKAL+SALAMANDER+NEMESIS
+JAILBREAK+TRACK AND FIELD
+GREEN BERET+YE AR KUNG FU
+HYPERSPORT +PINGPONG+MIKIE

PACK MICROMANIA 179F
720 °+ RAMPARTS + REVOLUTION

TOP TEN COLLECTION 145F
+SABOTEUR1+SABOTEUR 2+SIGMA 7
+CRITI MASS+AIRWOLF+THANATOS
+DEEP STRIKE+COMBAT LYNX
+BOMBJACK2+TURBO ESPRIT

ERE HIT 3 225F
+STRYFE+DESPOTIK DESIGN
+TENSION+CONTAMINATION

HIT AVENTURE 225F
+SCRAM1+HARRY+1001BC

LES TRESORS DE US GOLD 195F
+GAUNTLET+LEADERBOARD
+INFILTRATOR
+ACE OF ACES +METROCROSS

BEST OF ELITE 2 145F
+PAPERBOY+GHOST N GOBBLINS
+BATLE SHIPS+BOMBJACK 2

ALBUM EPYX 189F
+WINTER GAMES+WORLD GAMES
+SUPER CYCLE+IMPOSS MISSION

OCEAN ALL STAR HIT N°2 145F
+ARMY MOVES+MUTANTS
+HEAD OVER HEALS
+COBRA+WIZZBALL+TANK

LORICIEL HITS N°6 179F
+COSA NOSTRA+ATOMIC+LAST MISS

IMAGINE ARCADE HITS 145F
+ARKANOID+GAME OVER
+MAG MAX+LEGEND OF KAGE
+SLAP FIGHT+YE AR KUNG FU 2

ALBUM DIGITAL 165F
+TOMAHAWK+FIGHTER PILOT
+TT RACER+NIGHT GUNNER

ALBUM HEWSON 145F
+EXOLON+ZYNAPS
+RANARAMA+URIDIUM PLUS

ALBUM LORICIEL 145F
+5° AXE+SAPIENS+MGT+AIGLE D'OR

ALBUM UBISOFT 195F
+ZOMBI+INERTIE+ASPHALT
+MANHATTAN LIGHT+MGE CAILL

CARRE D'AS 195F
+STARTING BLOCK+DAKAR
+GORBAF+JAMES DEBUG3

MALETTE JEUX FIL 225F
+EXPRESS RAIDER+SUPER SOCCER
+TAI PAN+XEVIOUS

ELITE 6 PACK N°2 145F
+BATTY+ACE+INTL KARATE
+LIGHTFORCE+ACE+SCHOCK RIDER

HIT PACK 2 145F
+SCOOBY DOO+FIGHTING WARRIOR
+ANTIRIAD+COMMANDO 86
+JET SET WILLY+1942

GAME SET MATCH 179F
+TENNIS+HYPERSPORT+PING PONG
+FOOT+KONAMI GOLF/BASEBALL
+BOXING+POOL+SUP DECATHLON

ELITE TRIPLE PACK 145F
+GREAT GURAYON +AIR WOLF+3DC

OCEAN STAR HITS 145F
+TOP GUN + SHORT CIRCUIT
+GALVAN + KNIGHT RIDER
+ STREET HAWK+MIAMI VICE

AMSTRAD GOLD HITS N°2 145F
+BREAKTHRU + THE GOONIES
+AVENGER+DESERT FOX+GOLF

PACK FIL N°2 189F
+GREAT ESCAPE + REVOLUTION
+CAULDRON 2 + SORCERY

HIT PACK 1 99F
+COMMANDO +FRANCK BOXING
+BOMBJACK + AIR WOLF

THEY SOLD A MILLION N°3 145F
+KUNG FU MASTER +FIGHTER PILOT
+GHOSTBUSTER + RAMBO

NOUVEAUTES

A.T.FADV TACT FIGHTER	139F
AQUANAUTE	159F
ALTERN WORLD GAMES	145F
ARKANOID 2:REVENGE OF DOH	145F
ATOMIK	159F
AU NOM DE L'HERMINE	195F
BAD CAT	145F
BLOOD VALLEY	145F
CHAIN REACTION	145F
CHAMPIONSHIP SPRINT	145F
CHARLIE CHAPLIN	145F
CRASH GARRET	225F
FIRE TRAP	145F
FLYING SHARK	145F
GABRIEL NF	175F
GUILD OF THIEVES	195F
GUNSHIP	245F
GUNSMOKE	145F
HANS D'ISLANDE	199F
HURLEMENTS	175F
IMPOSSIBLE MISSION2	145F
INFILTRATOR 2	145F
JINXTER	195F
LA MARQUE JAUNE	249F
LAZER TAG	145F
NAVY MOVES	145F
NIGEL MANSEL	145F
NORTHSTAR	145F
PEPE BEQUILLE	195F
PHANTYS	145F
PIRATES	145F
PREDATOR	145F
PROFESSION DETECTIVE	229F
RIMMERUNNER	145F
ROLLING THUNDER	145F
SANTA FE	175F
SEPTEMBER	145F
SHACKLED	145F
SKAAL	195F
SORCERER LORD	235F
STREETSPORT BASKET	145F
STRYFE 2	175F
SUPER HANG ON	145F
TARGET RENEGADE	145F
TETRIS	135F
THE LAST NINJA NF	145F
V2	175F
VENOM STRIKES BACK	145F
VICTORY ROAD	145F
WIZARD WARZ	145F
WESTERN GAMES	145F
WORLD LEADB TOURN	145F

HIT PARADE

ASTERIX CHEZ RAHAZADE	195F
BARBARIAN	135F
BASKETMASTER	145F
BASIL THE DETECTIVE	145F
BILLY 2	195F
BIVOUAC	195F
BLUEBERRY	175F
BOB WINNER	169F
BOBSLEIGH	145F
BUBBLE BOBBLE	145F
BUGGY BOY	145F
BRAVESTAR	145F
CAPTAIN AMERICA	145F
CALIFORNIA GAMES	145F
CLASH	195F
COMBAT SCHOOL	145F
FER ET FLAMME	249F
GAUNTLET 2	145F
GRYZOR	145F
HMS COBRA	299F
INDIANA JONES	145F
INTERNATIONAL KARATE 2	145F
IZNOGOUD	245F
LA MASCOTTE	175F

HIT PARADE (suite)

LES DIEUX DE LA MER	195F
LES RIPOUX	195F
LE MAITRE DES AMES	189F
LA CHOSE DEGROTEMBURG	175F
L'ANNEAU DE ZENGARA	189F
LA GUERRE DES ETOILES	149F
L'OEIL DE SETE	189F
LES MAITRES DE L'UNIVERS	145F
MACH 3	179F
MAD BALLS	145F
MATCH DAY 2	145F
MASK2	145F
MEUTRES EN SERIES	299F
MEWILO	175F
OUT RUN	145F
OXPHAR	205F
PHANTOM CLUB	145F
PLATOON	145F
PEUR SUR AMYTIVILLE	169F
PROHIBITION NF	195F
PSHYCHOSOLDIER	145F
QUAD	179F
QUIN	245F
RASTAN	145F
RENEGADE	145F
ROAD RUNNER	145F
RYGAR	145F
SCRABBLE	220F
SIDE ARMS	145F
SUPER SKI	195F
THE SENTINEL	149F
TOUR DE FORCE	145F
TRIVIAL PURSUIT JUNIOR	245F
THUNDERCATS	145F
TRANTOR	145F
WORLD CL LEADERBOARD	145F
ACE 2	145F
BIG BAND NF	195F
BIRDIE	175F
BOB MORANE:ESPACE	245F
BOB LES CHEVALIERS	245F
BOB LA JUNGLE	245F
CRAZY CARS	159F
DEATH WISH 3	145F
ENDURO RACER	125F
ENTREPRISE	145F
F15 STRIKE EAGLE	149F
FREDDY HARDEST	145F
GRAND PRIX 500 CC	169F
GALACTIC GAME	145F
Les Chiffres & Les Lettres	225F
LE PASSAGER du TempsNF	195F
Les Passagers du vent 1	295F
MARCHE A L'OMBRE	195F
MASK1	145F
MASQUE PLUS	189F
MONOPOLY NF	245F
RX 220	145F
SILENT SERVICE NF	139F
SOLOMON'S KEY	145F
SCALEXTRIC NF	245F
STIFFLIP AND CO NF	135F
SUPERSPRINT	145F
TOBROUCK	169F
TRIVIAL PURSUIT	229F
TUER N'EST PAS JOUER	145F
TURLOGH LE RODEUR	245F
ZOMBI	165F

PC 1512

ALBUM EPYX 225F
+WINTER GAMES+PITSTOP 2
+SUMMER GAMES

CARRE D'AS 275F
+DAKAR 4X4+ROBINSON
+STARTING BLOCK+BIG BEN

MALETTE JEUX FIL 275F
+INFILTRATOR +ECHECS 3D+N 10

PC HITS 225F
+ TOP GUN +THE DAMBUSTERS
+ GREAT ESCAPE+STRIP POKER

PC 1512 (suite)

ACE2	185F
ACE OF ACES	195F
ARKANOID	195F
ARMONQUE LE VIKING	225F
ARTICFOX	185F
ASTERIX CHEZ RAHAZADE	215F
AU NOM DE L'HERMINE	195F
BALANCE OF POWER	175F
BARDS TALE	225F
BEDLAM	185F
BIVOUAC	225F
BLUEBERRY	215F
BOB MORANE:SCIENCE	215F
BOB MOR:LES CHEVALIERS	215F
BOB MORANE LA JUNGLE	215F
BOB WINNER NF	215F
CALIFORNIA GAMES	195F
CAPTAIN BLOOD	275F
CHESS MASTER 2000	225F
CHUCK YEAGER FLIGHT SIM	245F
COBRA	175F
COMBAT SCHOOL	185F
CRASH GARET	275F
CRAZY CARS	215F
DARK CASTLE	269F
DEFENDER OF THE CROWN	245F
DESTROYER	215F
ELITE	225F
F15 STRIKE EAGLE NF	185F
FER ET FLAMME	225F
FLIGHT SIMULATOR 2	450F
GABRIELLE	225F
GATO	275F
GAUNTLET	175F
GRAND PRIX 500CC	175F
GREEN BERET	185F
GRYZOR	185F
GUILD OF THIEVES	225F
GUNSHIP	325F
HMS COBRA	275F
HURLEMENTS	215F
INDOOR SPORTS	225F
INFILTRATOR	175F
IZNOGOUD	225F
JACKAL	185F
JEU DU ROY	225F
JINXTER	225F
L'AFFAIRE	215F
L'AFFAIRE SYDNEY	225F
L'AFFAIRE VERA CRUZ	225F
L'ANNEAU DE ZENGARA	215F
LA CHOSE DEGROTEMBURG	215F
LA MASCOTTE	185F
LAST MISSION	225F
LE MAITRE DES AMES	215F
LES DIEUX DE LA MER	225F
LES RIPOUX	175F
Les PASSAGERS du vent 1	275F
Les PASSAGERS du Vent 2	275F
LES CHIFFRES ET LETTRES	255F
LES CLASSIQUES N1	175F
LES CLASSIQUES N2	175F
LES 3 MOUSQUETAIRES	225F
LIVINGSTONE	225F
MACH3	215F
MARBLE MADNESS	185F
MASQUE PLUS	225F
MECH BRIGADE	295F
MEWILO	225F
MEURTRES EN SERIE NF	275F
MISSION	175F
MISSION RAFALE	225F
MOEBIUS	225F
PEUR SUR AMYTIVILLE	225F
PHARAON	175F
PIRATES	225F
PROHIBITION	225F
QIN	275F
RING OF ZILFIN	245F
ROADWAR 2000	245F
SABOTEUR 2	145F
SAPIENS	220F
SCRABBLE	225F
SCRAM	225F
S.D.I	275F
SILENT SERVICE	225F
SINBAD	245F
SOKOBAN	189F
SOLITAIRE	189F
SOLO FLIGHT	195F
STREET SPORT BASKET	185F
SUPER TENNIS NF	195F
SUMMER GAMES 2	175F
TEST DRIVE	225F
TETRIS	185F
THE HUNT FO REDOCTOBER	225F
THE PAWN	185F
TOMAHAWK	195F
TOP SECRET	195F
TRIVIAL PURSUIT	275F
TURBO DRIVER	225F
ULTIMA 4	225F
UNIVE MILITARY SIMULAT	225F
VERSAILLES STORY	245F
WINTER GAMES NF	195F
WIZARDS CROWN	245F
WIZBALL	185F
WORLD GAMES	195F
WORLD TOUR GOLF	185F
ZOMBI	215F

AMSTRAD CASSETTES

KONAMI COLLECTION 119F
+JACKAL+SALAMANDER+NEMESIS
+JAILBREAK+TRACK AND FIELD
+GREEN BERET+YE AR KUNG FU
+HYPERSPORT +PINGPONG+MIKIE
PACK MICROMANIA 119F
720 °+ RAMPARTS + REVOLUTION
TOP TEN COLLECTION 99 F
+SABOTEUR 1+SABOTEUR 2+SIGMA7
+CRIT MASS+AIRWOLF+THANATOS
+DEEP STRIKE+COMBAT LYNX
+BOMBJACK2+TURBO ESPRIT
ERE HIT 3 145F
+STRYFE+DESPOTIK DESIGN
+TENSION+CONTAMINATION
LES TRESORS DE US GOLD 99F
+GAUNTLET+LEADERBOARD
+INFILTRATOR +METROCROSS
+ACE OF ACES
BEST OF ELITE 2 95 F
+PAPERBOY+GHOST N GOBLINS
+BATTLE SHIPS+BOMBJACK2
ALBUM EPYX 119F
+WINTER GAMES+WORLD GAMES
+SUPER CYCLE+IMPOSS MISSION
OCEAN ALL STAR HIT N°2 99F
+ARMY MOVES+MUTANTS+COBRA
+HEAD O HEALS+WIZZBALL+TANK
IMAGINE ARCADE HITS 99F
+ARKANOID+GAME OVER
+LEGEND OF KAGE +MAG MAX
+SLAP FIGHT+YE AR KUNG FU 2
ALBUM DIGITAL 119F
+TOMAHAWK+FIGHTER PILOT
+TT RACER+NIGHT GUNNER
MALETTE JEUX FIL 175F
+EXPRESS RAIDER+SUPER SOCCER
+TAI PAN+XEVIOUS
ELITE 6 PACK N°2 95F
+BATTY+ACE+INTL KARATE
+LIGHTFORCE+ACE+RIDER
ERE HITS N°2 145F
+CRAFTON XUNK+ROBBOT
+EDEN BLUES+SAI COMBAT
GAME SET MATCH 129F
+TENNIS+HYPERSPORT+BASEBALL
+PING PONG+FOOT+SUPER DECATH
+KONAMI GOLF+BOXING+POOL
OCEAN ALL STAR HITS 95F
+ TOP GUN + SHORT CIRCUIT
+ GALVAN + KNIGHT RIDER
+ STREET HAWK + MIAMI VICE
AMSTRAD GOLD HITS N°2 95F
+ BREAKTHRU + THE GOONIES
+ AVENGER + DESERT FOX +GOLF
PACK FIL N°2 139F
+THE GREAT ESCAPE+ REVOLUTION
+ CAULDRON2 + SORCERY
ELITE TRIPLE PACK 99F
+ GREAT GURAYON
+3DC+AIRWOLF2
LES EXCLUSIFS N°1 99F
+ LEADERBOARD + TAI PAN
+XEVIOUS+TOP GUN
LES LAUREATS 95F
+SILENT SERVICE +GREEN BERET
+CAULDRON 2
HIT PACK 2 95F
+SCOOBY DOO+FIGHTING WARRIOR
+ANTIRIAD +COMMANDO 86+1942
HIT PACK 1 75F
+BOMBJACK+AIRWOLF+COMANDO
+FRANCK BRUNO BOXING
THEY SOLD A MILLION N°3 95F
+KUNG FU MASTER + RAMBO
+GHOSTBUSTER +FIGHTER PILOT

LORICIEL HIT N°6 129F
+COSA NOSTRA+ATOMIC+LAST MISS
ALBUM HEWSON 95F
+EXOLON+ZYNAPS
+RANARAMA+URIDIUM PLUS
ALBUM UBISOFT 165F
+ZOMBI+INERTIE+ASPHALT
+MANHATTAN LIGHT+MGE CAILL
ALBUM LORICIEL 95F
+5°AXE+SAPIENS+MGT+ AIGLE D'OR

NOUVEAUTES

ACE 2	95F
AQUANAUTE	119F
ARKANOID 2: REVENGE OF DOH	89F
ATOMIK	119F
A.T.F ADV TACT FIGHTER	89F
ALTERN WORLD GAMES	95F
BAD CAT	95F
BLOOD VALLEY	95F
CHAIN REACTION	95F
CHARLIE CHAPLIN	95F
CHAMPIONSHIP SPRINT	95F
E.X.I.T	145F
FIRE TRAP	95F
FLYING SHARCK	99F
GABRIEL	139F
GUNSHIP	195F
GUNSMOKE	95F
HURLEMENTS	135F
IMPOSSIBLE MISSION 2	95F
INFILTRATOR 2	95F
IRON HORSE	99F
LA CHOSE DEGROTEMBURG	135F
LA MARQUE JAUNE	249F
L'ANGE DE CRISTAL	145F
L'ANNEAU DE ZENGARA	145F
LAZER TAG	95F
NAVY MOVES	89F
NIGEL MANSELL	95F
NORTHSTAR	95F
PEPE BEQUILLE	145F
PEUR SUR AMYTIVILLE	129F
PHANTYS	89F
PIRATES	95F
PREDATOR	89F
RIMMRUNNER	89F
ROLLING THUNDER	95F
SANTA FE	139F
SEPTEMBER	95F
SHACKLED	95F
SKAAL	145F
SORCERER LORD	179F
STREETSPORTBASKETBALL	95F
STRYFE 2	135F
SUPER HANG ON	95F
TARGET RENEGADE	89F
TETRIS	95F
THE LAST NINJA NF	95F
VENOM STRIKES BACK	95F
VICTORY ROAD	89F
WESTERN GAMES	95F
WIZARD WARZ	95F
WORLD LEA TOURNAMENT	95F

ÉLU REVENDEUR PRÉFÉRÉ par les lecteurs de AMSTAR

MICROMANIA

BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12

HIT PARADE

BARBARIAN NF	95F
BASIL THE DETECTIVE	95F
BASKET MASTER	89F
BILLY2	135F
BIVOUAC	125F
BUBBLE BOBBLE	95F
BUGGY BOY	95F
BOB WINNER	129F
BOBSLEIGH	95F
BRAVESTAR	95F
CAPTAIN AMERICA	95F
CALIFORNIA GAMES	95F
COMBAT SCHOOL	89F
CRASH GARET	195F
GAUNTLET 2	95F
GRYZOR	89F
HSM COBRA	259F
INDIANA JONES	95F
INTERNATIONAL KARATE 2	95F
IZNOGOUD	195F
LA GUERRE DES ETOILES	99F
LES DIEUX DE LA MER	145F
LES RIPOUX	125F
L'OEIL DE SETE	145F
LES MAITRES DEL'UNIVERS	95F
MACH 3	129F
MAD BALLS	89F
MASK2	95F
MATCH DAY 2	89F
MEUTRES EN SERIES NF	259F
OUT RUN	95F
PHANTOM CLUB	89F
PLATOON	89F
PROHIBITION	120F
PSYCHOSOLDIER	89F
QUAD	145F
RASTAN	89F
RENEGADE	89F
ROAD RUNNER	95F
RYGAR	95F
SCRABBLE FR	175F
SIDE ARMS	95F
SUPERSKI	145F
THE SENTINEL	99F
TOUR DE FORCE	95F
TRIVIAL PURSUIT JUNIOR	185F
THUNDERCATS	89F
TRANTOR	95F
WORLD C LEADERBOARD	89F

AFFAIRE SYDNEY	145F
BIRDIE	135F
BOB MORANE:FICTION	245F
BOB MOR: LES CHEVALIERS	245F
BOB MORANE:LA JUNGLE	245F
COBRA(LORICIEL)	129F
CRAZY CARS	129F
F15 STRIKE EAGLE	99F
DEATH WISH 3	89
ENDURO RACER	95F
ENTREPRISE	89F
FORTERESSE	135F
FREDDY HARDEST	89F
GALACTIC GAME	95F
GRAND PRIX 500CC	139F
LES PASSAGERS DU VENT1	285F
MARCHE A L'OMBRE	145F
MASK 1	89F
MONOPOLY	175F
RX220	95F
SCALEXTRIC	95F
SILENT SERVICE	85F
SLAP FLIGHT	89F
SALOMON'S KEY	89F
SPY VS SPY 3	99F
STIFFLIP AND CO	95F
SUPERSPRINT	95F
TOBROUCK NF	119F
TRIVIAL PURSUIT	175F
TUER N'EST PAS JOUER	95F
TURLOGH LE RODEUR	245F
ZOMBI	135F

Promotions sur manettes

Manettes Speed King	145 F
Terminator (grenade)	145 F
Manette Pro 5000	145 F
Elite autofire	145 F
Cheetah 125 +	90 F
Cheetah mach 1 +	135 F
Cordon pour branchement 2 manettes (Amstrad)	75 F

SUPER! LA MANETTE US GOLD

Micromania offre en avant première des conditions exceptionnelles sur la première manette conçue par US GOLD, une arme redoutable qui va vous aider à pulvériser vos scores.

- Poignée de support type pistolet
- Gachette "Fire" intégrée à la poignée
- Contacts ultra sensibles assurés par des micro connecteurs
- Mécanique en acier très robuste
- Câble ultra long pour plus de mobilité
- 1 an de garantie totale

125 F



Votre jeu chez vous dans 48 h* en téléphonant au 93.42.57.12

* Pour tout programme disponible en stock, nous téléphoner pour connaître la disponibilité exacte. Envoi le jour même de la réception de la commande par paquet poste urgent.

BON de COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 3 - 06740 CHATEAUNEUF

TITRES	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage	+ 15 F
Précisez cassette ☐ Disk ☐ Total à payer =	F

NOM ....
ADRESSE ....
.... TEL ....

NOUVEAU PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

carte bleue CB

Date d'expiration __/__ Signature ______

AMM 03/88

Reglement : je joins ☐ un cheque bancaire ☐ CCP ☐ mandat-lettre ☐ je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 16 F pour frais de remboursement) N° de Membre facultatif

ENTOUREZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX : ATARI 800 . AMSTRAD 464 . AMSTRAD 6128 . SEGA . NINTENDO . ATARI 2600 . TO7/70 . TO8 . MO5 . MO6 . MSX . C64 . PC 1512 . ATARI-ST

HELP

Attention, si vous ne vous sentez pas une âme de "tricheur", ne lisez pas ces pages ! Elles contiennent de précieux secrets pour résoudre vos jeux d'aventure favoris... Solutions pour parvenir au but final, ou simples "trucs" pour pénétrer dans une salle particulièrement cloisonnée, nous publions le résultat des recherches d'un ou plusieurs joueurs acharnés... ou simplement plus chanceux que vous ! Alors si vous êtes complètement épuisés, attardez-vous un peu sur ces pages ; si par contre, vous venez de triompher : pensez aux copains !

TRAIL-BLAZER



Changements de formes

Tapez un des pokes suivant avant le chargement du jeu :

Poke 800,1 : homme sur ressort
Poke 800,2 : homme sur fauteuil
Poke 800,3 : cube
Poke 800,4 : balle bleue
Poke 800,5 : hélicoptère
Poke 800,6 : homme dans voiture
Poke 800,7 : tête verte
Poke 800,70 : ballon de foot
Poke 800,150 : route croisée + homme dans voiture
Poke 800,250 : pont + homme sur fauteuil

Cédric C.

GAUNTLET II



Quelques astuces

Choix du personnage

1er : Thor
2e : Valkyrie ou Questor. Evitez de prendre Merlin (nul au combat !)

Après le chargement du niveau 1

— Prendre d'abord une clef pour ouvrir la porte

— Détruire ensuite les générateurs pour éviter d'être envahi par l'ennemi. Ne vous occupez pas des fantômes, ces derniers disparaissent en vous touchant.

— Vous pouvez récupérer les objets de valeur, les colliers octroient certains pouvoirs. Les coffres,qui ne renferment pas toujours des choses agréables, s'ouvrent avec une clef.

— Afin d'augmenter votre durée de vie, prenez les bouteilles marrons (100 points de vie) sans tirer dessus.

— Cherchez la sortie.

Au niveau 1, on peut accéder directement au niveau 6 en passant dans les champs d'énergie (ne pas se précipiter sur la première sortie) qui ouvrent certains passages. Entrez et trouvez la sortie 6.

— Pour passer tous les niveaux (54), il faut alterner avec votre second compagnon lorsque vous arrivez à un stade critique (clignotement du tableau d'énergie), pour cela, appuyez sur la touche COPIE.

— Laissez maintenant le joystick et guidez le second personnage à l'aide du clavier (en l'absence de second joystick). Le premier personnage disparaît, laissant ce qu'il détenait, à l'endroit où s'affiche une tombe (générateur) d'où sortent des fantômes (s'il ne portait pas de clefs). Quand la fin de votre deuxième compagnon est proche, appuyez sur Fire (1er joystick) et ne touchez plus au clavier lorsqu'il disparaît. Vous retrouvez ainsi le premier prsonnage. En suivant cette procédure, on peut accéder à tous les tableaux.

— Votre second personnage (Valkyrie ou Questor) peut lancer des sorts (hélas ! On ne peut tirer que dans une direction) ; pour cela, appuyez simultanément sur les touches Tab, Caps Lock, Shift, D et F.

— Le simple fait de toucher les diamants vous transporte dans un autre lieu.

— Evitez tout contact avec la mort. On peut toutefois s'en débarasser en la conduisant (puisqu'elle vous suit) à l'endroit où se trouve une bouteille bleue. Un tir sur cette dernière provoque une explosion... salutaire.

— Pour trouver rapidement la sortie (attention aux fausses sorties, la bonne est quelquefois mobile), il faut prendre les chemins qui paraissent les plus compliqués.

— Passer dans les champs d'énergie, ouvre un passage qui mène directement à la sortie.

— S'il vous arrive de parcourir une salle où il semble n'y avoir aucune possibilité (sortie entourée de murs), attendez patiemment que vos points de vie diminuent (du calme, ne vous énervez pas !). A un certain nombre, les murs se transforment et laissent le passage.

— Possesseurs de CPC 464 (*sans lecteur de disquettes*), laissez la touche Play du magnéto enfoncée, afin que le chargement des tableaux ait lieu sans casser le rythme du jeu.

— Très important : il semble ne pas y avoir de fin dans Gauntlet II, donc, pas de solution (dommage !).

Gabriel Foggéa

LA REVUE
DE TOUS
LES JEUX
MICRO
ET VIDEO

GAME MAG

Poster : "les Pirates"

DOSSIER JEUX DE RÔLE :

Une aventure à vivre : "Le vampire du Minitel"

Le test de "Dungeon Master"

Des gadgets pour vaincre tous vos ennemis

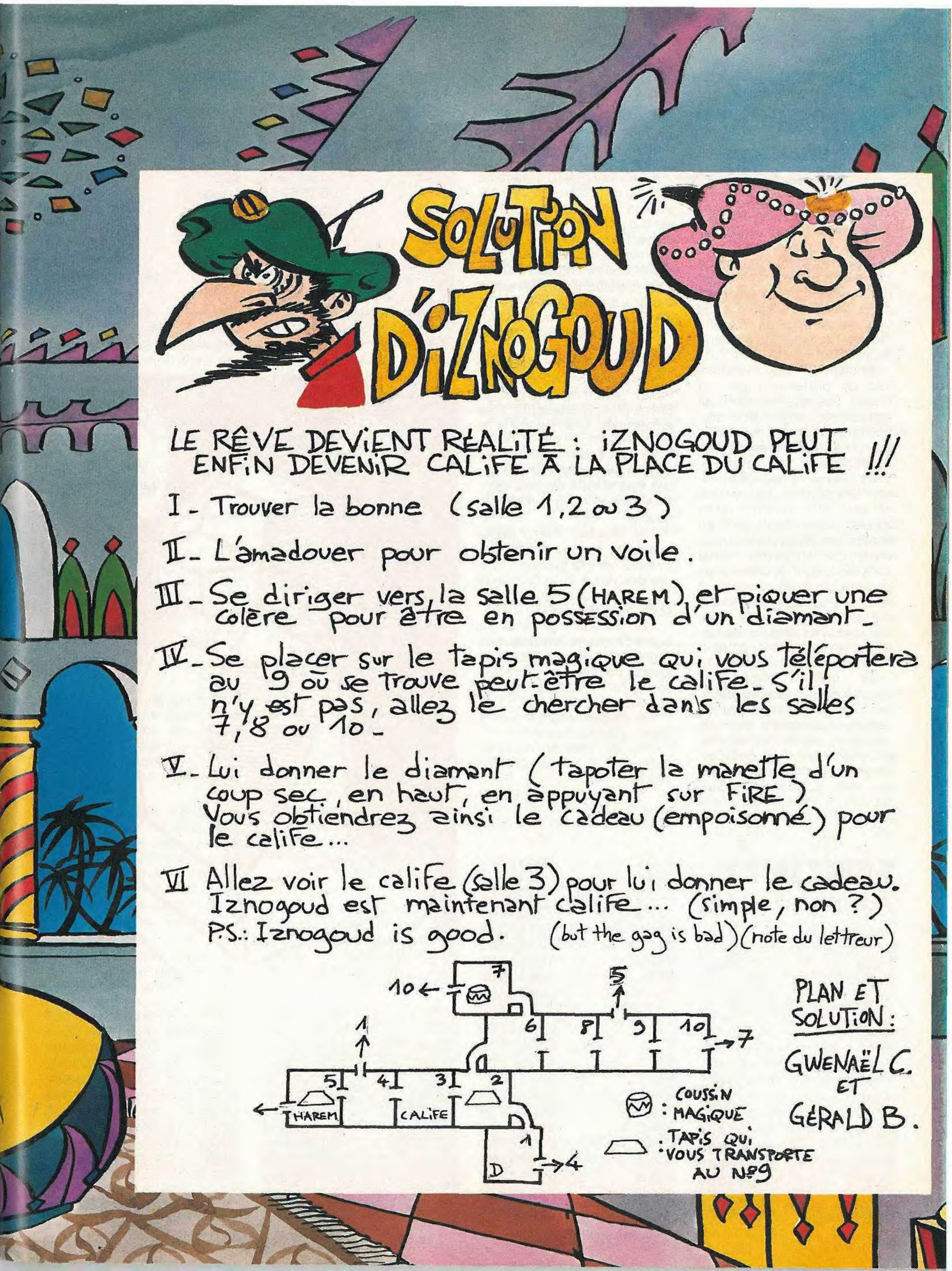
SHOPING :
LES NOUVEAUTÉS DU SALON DU JOUET

RESCUE :
L'AUTEUR DE CRASH GARRET A VOTRE SECOURS

M 4667 - 5 - 17,00 F
3794667017002 00050

N° 5 - MARS 1988 - 17 F





SOLUTION D'IZNOGOUD
LE RÊVE DEVIENT RÉALITÉ : IZNOGOUD PEUT ENFIN DEVENIR CALIFE À LA PLACE DU CALIFE !!!
I - Trouver la bonne (salle 1, 2 ou 3)
II - L'amadouer pour obtenir un voile.
III - Se diriger vers la salle 5 (HAREM) et piquer une colère pour être en possession d'un diamant -
IV - Se placer sur le tapis magique qui vous téléportera au 9 où se trouve peut-être le calife - S'il n'y est pas, allez le chercher dans les salles 7, 8 ou 10 -
V - Lui donner le diamant (tapoter la manette d'un coup sec, en haut, en appuyant sur FIRE)
Vous obtiendrez ainsi le cadeau (empoisonné) pour le calife...
VI Allez voir le calife (salle 3) pour lui donner le cadeau.
Iznogoud est maintenant calife... (simple, non ?)
P.S.: Iznogoud is good. (but the gag is bad) (note du lettreur)
7
10 ←
5
6
8
9
10
→ 7
1
5
4
3
2
HAREM
CALIFE
1
D
→ 4
COUSSIN : MAGIQUE
: TAPIS QUI : VOUS TRANSPORTE AU N°9
PLAN ET SOLUTION :
GWENAËL C.
ET
GÉRALD B.



THUNDERCATS

Trucs et astuces

1er niveau : prendre les deux vies qui sont dans les arbres

2e niveau : aucune difficulté

3e niveau : avant de délivrer le premier personnage (Tigra, je crois), attendre l'apparition des petits arbres renfermant des cubes. En prendre le maximum. Au bout de 3 ou 4, c'est une vie qui apparaît. Recommencer l'action jusqu'à obtenir 9 vies.

4e niveau (FIRE) : commencez de préférence par ce niveau. Les têtes de mort qui apparaissent ont la même fonction que les arbres qui renferment des cubes. Attention, certaines têtes de mort (celles toujours à la même place) ne peuvent être détruites. La première ne peut être franchie qu'en sautant dans l'eau, tout en maintenant le joystick vers la droite. L'écran scrolle et vous voilà sur le bord du crâne, vous resterez bloqués dessus et n'aurez plus qu'à recommencer une nouvelle partie. Franchir les autres têtes de mort du niveau en se mettant contre et en sautant vers la droite.

5e niveau (WATER) : comme dans le tableau précédent, lorsqu'on arrive à la fin, attendre l'apparition des crânes et des arbres. Les détruire, ils contiennent des cubes. Certains,gravés de la lettre L sont des vies. En prendre 9, puis franchir le totem. Pour éviter les têtes de mort mouvantes qui gênent votre quête, il suffit de fuir dès leur apparition (à intervalles réguliers lorsque le temps est à zéro).

6e niveau (EARTH) faire ce tableau de préférence avant le suivant. Des squelettes couverts d'une tunique noire vous empêchent de poursuivre votre chemin en vous lançant des étoiles boomerang. Les détruire ainsi que leurs projectiles en les frappant le plus possible. A la fin de ce niveau, à moins d'être très fort, impossible de prendre des vies.

7e niveau (Air) tableau le plus simple parmi les 4 éléments. Avant de franchir le totem, prendre 9 vies (dans les arbres verts, 1 fois sur 2) à la fin du niveau.

8e niveau : délivrer le second personnage et prendre des vies si ce n'est déjà fait.

9e niveau : avancer vers la gauche

10e niveau : même décor que le 4e niveau, mais il faut avancer vers la gauche. Prendre des vies à la fin du niveau

11e niveau : troisième personnage à délivrer

12e niveau : même décor que le 5e niveau. Avancez vers la gauche et prenez des cubes jusqu'à ce que votre arme soit une épée. Impossible de prendre des vies.

13e niveau : avancer vers la droite, prendre des vies.

14e et dernier niveau : quelqu'un peut-il me venir en aide ?...

Christian Guehl

SENTINEL

Additif (suite)

Landscape :	Codes
0022 :	41108601
0029 :	55711979
0035 :	46855644
0039 :	89515235
0049 :	58764753
0063 :	29656579
0078 :	38651466
0090 :	05480507
0091 :	85921528
0102 :	27397947
0117 :	64414384
0141 :	37204894
0150 :	89060253
0151 :	70696589
0175 :	60422455
0185 :	68736826
0191 :	89925678
0196 :	05699542
0231 :	34298157
0251 :	05939268
0266 :	82749949
0272 :	49682682
0282 :	45188166
0286 :	98599607
0305 :	61639487
0331 :	21085234
0347 :	83644769
0377 :	43626537
0403 :	88997988
0421 :	98735808
0449 :	21252227
0478 :	25978039
0497 :	54043714
0507 :	91596767
0512 :	12954873
0543 :	67617706
0553 :	77040417
0570 :	64869348
0594 :	09656968
0612 :	05714757
0631 :	88857197
0642 :	45485913
0646 :	11967977
0648 :	55155855
0667 :	61981677
0700 :	51369747
0728 :	49568837
0742 :	67771798
0765 :	96490975
0775 :	16560455
0793 :	90529942
0808 :	09856955
0831 :	48056862
0859 :	92174849
0880 :	97879773
0895 :	44605185
0915 :	56887067
0938 :	23197586
0960 :	60490453
0982 :	41865438
1012 :	67228523
1033 :	50994516
1056 :	45953074
1076 :	06756859
1107 :	81596671
1130 :	69054842
1161 :	51955512
1182 :	54272869
1204 :	51447507
1229 :	25424965
1253 :	16677297
1282 :	77886852
1296 :	61486690
1317 :	94924600
1338 :	08171472
1353 :	44466979
1390 :	60857694
1393 :	33555429
1422 :	61261654
1449 :	88749949
1469 :	50363387
1497 :	17694494
1518 :	99160614
1527 :	49068366
1544 :	36082099
1567 :	31928580
1586 :	50072578
1611 :	74448418
1641 :	35199137
1664 :	43370770
1690 :	96725444

Alexandre Metzger





QUESTIONS

Dans Jack the Nipper, quand je prends la porte après avoir pris le lance boulettes, me voici dans la deuxième pièce. Là, je n'arrive pas à prendre la porte qui est en arrière. Quelqu'un a-t-il un plan ?
— Dans Convoy Raider, où se trouve le vaisseau de réparation ?
— Dans Avrevoir Monty, combien faut-il d'argent pour acheter l'île ?

Eric Hervé

Dans Jack the Nipper I, quel est le but du jeu et que faire dans Jack the Nipper II ? A quoi servent les malles qui tombent du ciel dans Rygar ? Que faut-il faire au dernier level de Dragon's lair II ?

Gonzo

Depuis le jour où j'ai acheté Tuer n'est pas jouer, une chose est claire : je n'ai rien compris (au level 1). Aidez-moi ou je craque !

Fabien Bouquet

S.O.S aventurier en détresse : qui peut me dire comment pénétrer dans la forêt de la chose de Grotemburg ? Je suis bloqué devant le portail de l'enceinte extérieure du manoir. D'avance, merci !

Emmanuel Dubois

Appel à tous ceux qui possèdent l'Anneau de Zengara. Au deuxième étage, je montre au mur vivant le crucifix que j'ai trouvé en fouillant bien dans une chambre. Il me pose ensuite une énigme qu'il faut que je résolve si je veux ensuite passer. Quelle est la réponse S.V.P ? Sinon, je vais à gauche (C'est la seule solution) et je me retrouve dans une salle où il n'est possible que d'aller à gauche...et de revenir au mur vivant. Est-ce normal ? Existe-t-il une autre solution

Cédric Desroches

Dans orphée, j'arrive jusqu'en ville et je trouve Yop le monstre, mais je n'arrive pas à lui faire dire la combinaison de l'ascenceur.
— Dans l'Héritage, quels sont les codes de l'aéoport et de Las Végas ? Comment arriver en bas de l'immeuble ? A chaque fois, les personnes me demande ce que je leur ai emprunté ce qui me fait perdre du temps.
— Dans Mask 1, comment passer aux autres niveaux ?
— Dans Hacker, je tape le mot de passe Australia, j'entre mon nom et ma position, mais après, que faire ? Toutes les commandes sont bloquées et « MSG » clignote.
— Dans Renegade, comment battre les prostituées du troisième niveau ?
— Dans Freddy Hardest, que faire une fois arrivé à la base dans la première partie ? Je meurs tout le temps. Que faire également dans la deuxième partie (code 897653) ?

Sputnik Cracker

Dans The Apprendice, comment utiliser les parchemins afin qu'ils puissent ouvrir les passages secrets ?
— Que faut-il faire dans le jeu Golden Talisman ?

Jean-Baptiste Ruiz

J'ai un problème dans Sram 2, comment faire pour regarder dans la longue-vue qui se trouve au sommet du donjon ?

Jérôme Tellier

Dans Tai-Pan, je suis bloqué à Canton, car j'ignore comment faire pour demander un prêt à quelqu'un. Soyez sympas de m'aider. Merci !

Nicolas Christin

Dans Pharaon, mon frère et moi sommes bloqués devant la porte de la cité. Comment l'ouvrir? Le jeu Canadair nous pose également un problème : nous n'arrivons pas à décoller dans la direction que nous souhaitons, ni à découvrir le feu.

Pik et Pok

Quelqu'un pourrait-il me donner le mot de passe dans Movie et quelques trucs pour Firelord ? Dans Head over Heels, lorsque j'ai le choix entre retourner sur la planète Liberté et prendre la porte qui doit mener vers la salle du trône du château, je suis bloqué, je n'arrive pas à faire passer la tête. Y-a-t-il un autre chemin pour les pieds ?

Stéphane Louarn

REPONSES

A Sébastien Pasteur *(N° 29 - Antiriad)*

Pour prendre une cellule d'énergie, il faut d'abord activer l'armure, se positionner ensuite sur une cellule, se baisser, aller au bout de l'écran à gauche puis monter au tableau qui est juste au dessus. Là, vous trouverez le transporteur de gravité, mais vous ne pourrez vous déplacer qu'avec l'armure et le transporteur réunis.

Olivier F.

A Sébastien Huet *(N° 29 - Renegade)*

Pour tuer le boss au stage 3 de Renegade, il faut s'éloigner le plus possible de lui et attendre qu'il court vers vous. C'est alors que vous pouvez faire un saut chassé (flèche bas + flèche droite ou gauche). Répétez cette séquence jusqu'à ce que « la grosse Bertha » perde son énergie.

J.P

A Y. Denis *(N° 29 - Jail Break)*

Une fois arrivé aux maisons aux portes rouges, prenez la troisième arme (celle après le bazooka) et tuez les hommes qui sont en haut de l'écran et qui ne bougent pas. Quand votre personnage avancera plus vite, vous passerez au stage 2. Il y a 5 stages.

Eric T.

A David Deschatrette *(N° 30 - Les passagers du vent)*

Normal que l'image se fixe après le huitième niveau, puisque c'est la fin de la première partie. La deuxième partie se trouve dans les Passagers du Vent N° 2.

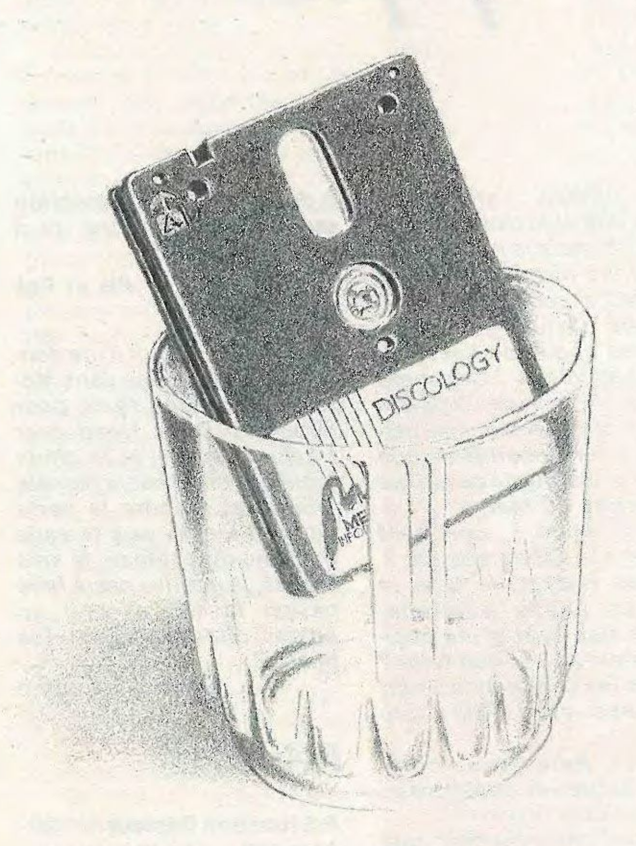
Sputnik Cracker

A Marc Venchiarutti, Fabien Bouquet et Vincent Coste *(N° 30 - Sram 1, Street Hawk et Miami vice)*

— La première scène (menhir) : Nord, grimpe arbre, regarde nid, prends couteau, descends, Ouest, traverse cascade, Ouest, Nord, Ouest, dire « t'as de beaux yeux, tu sais » (là, le loup garou meurt de stupéfaction), coupe oreille.
— Dans Street Hawk, les bandits ont des limousines marrons, noires et rouges. A droite de l'écran figure un cadre nommé Robbery. Le nombre rouge qui apparaît à un certain moment, est la distance qui vous sépare du magasin où se déroule un cambriolage. Un message se terminant par Slow down, s'affiche lorsqu'il ne vous reste plus que 45 miles à parcourir. Réduisez la vitesse jusqu'à 16 MPH minimum. Vous disposez d'un viseur qu'il faut diriger sur les trois voleurs qui sortiront d'un Van garé devant un magasin. Vous devrez ensuite, en plus des voitures des bandits, trouver et détruire une voiture noire.
— Dans Miami vice, il faut s'arrêter totalement, appuyer sur fire et diriger le joystick vers la gauche. Apparaît alors en bas la voiture nantie de flèches clignotantes. Il faut appuyer de nouveau sur fire, pour choisir le personnage qui ira visiter le lieu. Au départ, à côté de City All, cette manoeuvre fait avancer l'heure.

Phillipe Portes

CUL SEC !



SACHEZ APPRÉCIER ET CONSOMMER SANS MODÉRATION.

DISCOLOGY EN 7 POINTS FORTS :

- La facilité : Fenêtres, Menus Déroulants, Aide Intégrée.
- La vitesse : 160 Ko de Langage Machine pur.
- La performance : la copie de sauvegarde intégrale pour vos dis quettes et cassettes. Encore plus rapide, encore plus puissante.
- La précision : un manuel complet et une notice technique approfondie.
- L'inédit : un Editeur universel de secteurs, un Désassembleur Z 80, un Listeur Basic, un Exploreur en "Temps Réel"...
- La compatibilité : la gestion intégrale des extensions mémoire, des lecteurs 5 1/4 pouces.
- La référence : des milliers d'utilisateurs satisfaits en France comme à l'Etranger. DISCOLOGY est reconnu et acclamé par la Presse Internationale.

DISCOLOGY, à déguster nature et sans amuse-gueule par tous ceux qui ont soif de pouvoir et de connaissance.

Savourez la version 5.0 sans glace car elle est bien dosée. Venez vous désaltérer à sa source pétillante d'informations et découvrir son monde inconnu tout en gardant les idées claires.

La recette de ce cocktail détonant ? Un Editeur ultra-puissant au goût inédit, un Copieur hyper-performant pour les amateurs de sensations fortes, un Exploreur super-musclé avec un zeste d'exotisme... Et une bonne dose d'ingéniosité !

DISCOLOGY version 5.0 et tout devient limpide.
Alors TCHIN !

NEWS 91.50.80.41

DISCOLOGY Version 5.0 est disponible immédiatement, sans frais de port, auprès de **MERIDIEN Informatique 5 et 7, La canebière - 13001 Marseille Tél. : 91.94.15.53**

AMM 03/88

BON DE COMMANDE

Version 5.0
Disponibilité immédiate.

☐ Je commande DISCOLOGY au prix de 350 F
☐ Je commande Master Save (Copieur seul) au prix de 190 F
☐ Je possède déjà Master Save et je commande DISCOLOGY.
Je joins ma disquette Master Save et je ne paye que 160 F

Je règle ma commande :
☐ par chèque joint (port gratuit)
☐ contre-remboursement (+ 30 F de frais de port)

Nom : ____________ Prénom : ____________
Adresse : ____________
Code Postal : ________ Ville : ________ Tél. : ________

A retourner à MERIDIEN Informatique - 5 et 7, La Canebière - 13001 MARSEILLE

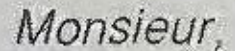
mi
MERIDIEN INFORMATIQUE



PROCHAINEMENT SUR VOS ECRANS

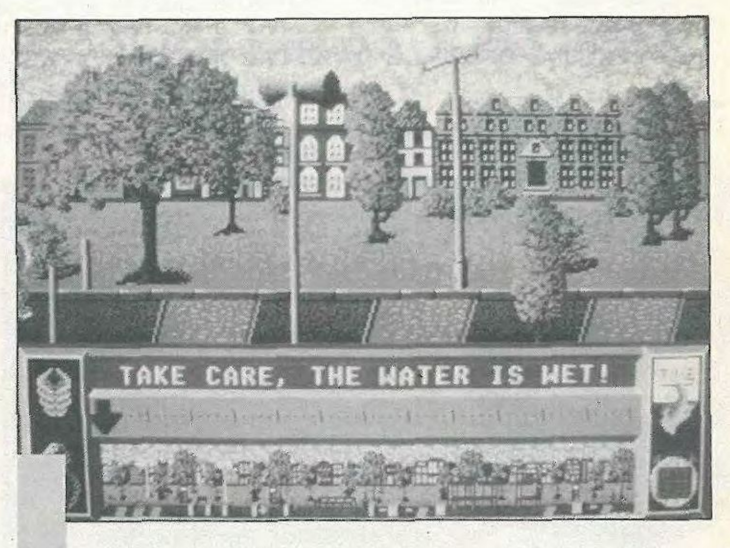
Comme son nom l'indique, cette rubrique a pour objet principal de vous présenter les logiciels à venir voire des logiciels de dernière minute qui sont arrivés très tard à la rédaction.
C'est ainsi qu'aucun des logiciels de cette rubrique ne sont testés et qu'il ne faut pas se méprendre sur l'article qui leur est attribué. Ces logiciels se retrouvent obligatoirement le mois suivant si possible dans la rubrique Soft.
Si nous avons cru bon de faire cette mise au point, c'est à la suite de l'un de vos courriers (voir ci-dessous) qui s'étonnait du ton dithyrambique employé pour parler de Out Run dans les « Gérez vos cagnottes » (n° 30). Nous espérions rencontrer un super soft, vous avez sans doute remarqué qu'il n'en était rien (« Soft » n° 31).

Monsieur,



Etant lecteur de votre revue, je vous écris pour vous faire part de mon mécontentement au sujet d'un article paru dans le numéro 30 page 26 qui vantait les mérites du jeu d'arcade « Out Run ».
Ayant lu cet article dans lequel vous parliez de ce logiciel en des termes élogieux (« ... Il deviendra certainement pièce de collection... », « ... Vous allez rester des heures devant votre écran... », etc.), je me suis précipité chez mon revendeur pour acquérir ce superbe bijou. Aussitôt installé devant mon micro, je m'empressai de charger mon logiciel... Première page d'écran superbe.
Passant illico sur la face B et lançant le jeu lui-même, je m'attendais à une petite merveille... Quelle désolation ! ! ! Le graphisme était devenu brouillon. Impossible de distinguer nettement les bords de route, route de couleur verte (je n'en avais encore jamais vu !), véhicules et objets difformes. Quant à l'action, heureusement qu'il y a un compteur qui indique la vitesse car on a l'impression de ne pas avancer. Lors des sorties de route il ne se passe rien (alors que les sorties de route sur console SEGA étaient géniales... Tonneaux et éjection des pilotes... Pas de cela sur Amstrad). Les lignes blanches ont un graphisme qui fait plutôt penser à des barrières... Vraiment décevant.
Inutile de vous dire que je ne suis pas resté des heures devant mon écran mais que je suis retourné chez mon vendeur pour lui faire part de mon mécontentement. Celui-ci a été sympa et a accepté de me faire un échange...

Mr Jaunet - Reims

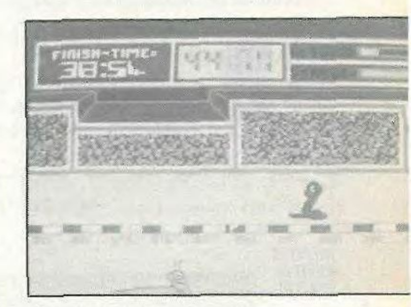


BAD CAT
Rainbow Arts

Présenté en tout premier sur Atari ST la version Amstrad CPC de ce logiciel d'arcade arrive. Bad Cat est un jeu de parcours d'obstacles. Un chat un peu fou (avec le titre vous vous en seriez douté) doit traverser la ville en effectuant un véritable parcours du combattant.
La version Atarienne du ST propose des graphismes (ma mère !) d'une qualité remarquable. Souhaitons qu'il en soit de même pour le CPC. L'animation n'était pas non plus en reste. Hélas, trois fois hélas (commentaire d'une revue concurrente) le jeu n'est pas à proprement parler très excitant et n'apporte pas de nouveauté. Bien que l'humour graphique soit parfois de mise, on devrait vite s'en lasser...

GALACTIC GAMES
Activition

Une fois de plus l'AAA (Association Athlétique Astronomique) a déclaré ouvert les jeux Galactiques. La flamme a été allumée, et c'est ainsi que les participants commencent par les qualifications. Malheureusement, Epyx n'a pas déposé le mot Games. Car ce logiciel venant après de très nombreux autres du même genre leur aurait certainement rapporté quelque argent.
Galactic Games comporte cinq épreuves : une course, du hockey, du judo, du lancer et un marathon. Les participants sont



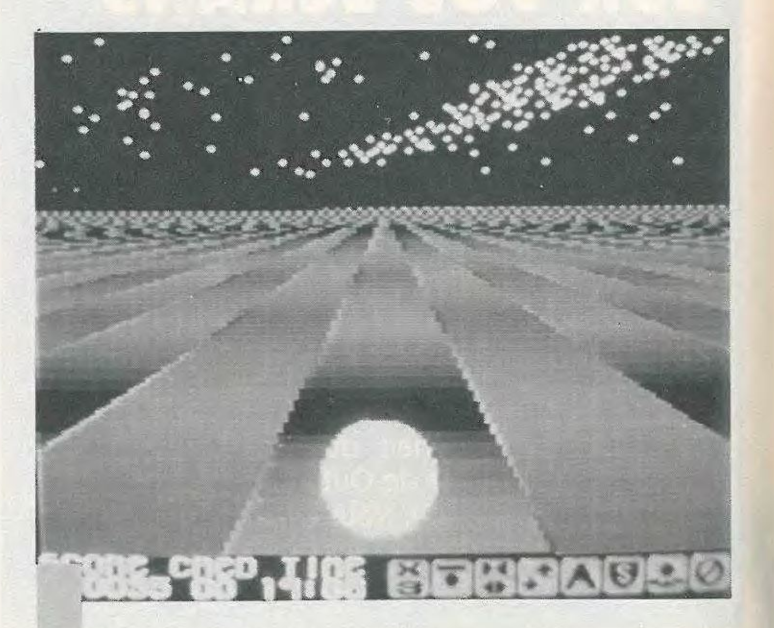
tout aussi divers que des serpents, des boules, des êtres ayant la faculté de lancer leur tête, etc... Les graphismes sont d'excellentes factures. Une notation intervient en fin de chaque partie et de chaque épreuve permettant un classement final.



BEDLAM
Go !

Voici le joueur à l'académie Impériale de pilotage stellaire. Tout arrive ! Ok, le plus dur reste à faire, il s'agit pour vous d'essayer le simulateur du chasseur X 12 dans le but d'obtenir votre diplôme de fin d'étude. Si jamais l'un d'entre vous devrait échouer à cet examen, il pourrait tout de même obtenir son brevet de pilote de CPI (Cargo Poubelle Interplanétaire).

Voyons un peu ce simulateur et ce qu'il a dans le ventre. Outre qu'il propose une redéfinition des touches, il offre une visualisation du score des meilleurs pilotes et enfin la sélection d'un ou plusieurs joueurs. C'est dans cette dernière option que l'on trouve quelque chose de vraiment intéressant. Vous allez pouvoir lancer un défi à votre pire ennemi avec à vos côtés votre meilleur équipier. Bon alors go !



COSMIC CAUSEWAY
Gremlin Graphics

L'écran s'allume et d'emblée m'assigne le but final de l'opération : « parcourir le plus rapidement possible cette piste infernale et bonne chance ». Instinctivement, je m'empare du manche à balai et le pousse violemment... L'engin démarra. L'engin un ballon qui ressemble beaucoup à celui de Trailblazer (c'est normal Cosmic Causeway est en fait Trailblazer II). Ce ballon se déplace sur un tapis roulant de la même façon que son prédécesseur.
On ne peut pas dire que la piste soit vraiment normale. De temps à autre des nids de poules la parsème (en fait de véritables trous). De plus le tapis en question est constitué de cases de différents revêtements qui ont pour effet de ralentir votre balle, de la stopper, voir de l'accélérer...

MADBALLS
Océan

Bienvenue sur Orb, la planète aux mille visages, la planète la plus folle de l'univers. Ce monde de maboule est justement peuplé de boules (de balles) toutes plus dingues les unes que les autres dont leur unique but est la conquête du pouvoir. C'est d'actualité, voyez comme certains s'agitent à la télé. Vous-même êtes l'une de ces balles qui veut également devenir Calife à la place du Calife. Si les autres essaient de devenir maîtres des planètes, pourquoi pas vous ? La façon la plus simple de réussir dans votre entreprise est de rallier tout bonnement vos adversaires. Bien sûr, ils ont toutes les chances de ne pas s'en laisser compter alors poussez-les en prison le temps de prendre le pouvoir.



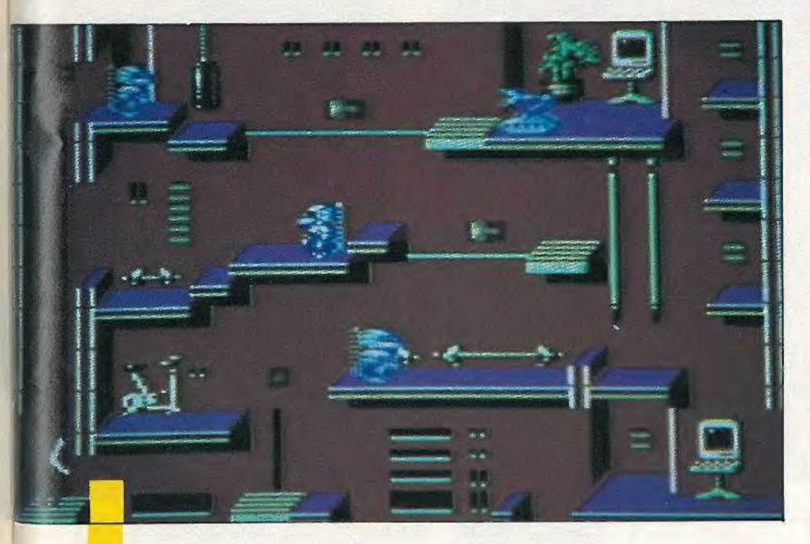
PSYCHO SOLDIER
Imagine

Tiens, où suis-je? Alors quelqu'un va-t-il me répondre...? Foutue Olympe, c'est plus ce que c'était. Hé vénérable et tout puissant Zeus qu'est-ce que je dois faire? Mais réponds-moi b...
Holà, on se calme. Tu dois ma très chère et adorable Athéna guider et sauver les seuls survivants de ces humains les Overlords. Voilà pour le début du jeu, ça reste très simple et tout le monde peut comprendre. Les programmeurs ne se foulent plus vraiment beaucoup pour leur scénario. A quoi bon d'ailleurs car peu d'entre vous les lisent. Bref, le joueur a hérité d'Athéna, il aurait peut-être préféré Vénus ou Aphrodite... Le point le plus positif de ce logiciel d'arcade semble être sa qualité sonore.

SIDE ARMS
Go!

Le but du jeu est simple, il s'agit de descendre l'infâme Bozon et toute sa clique, pour une fois de plus (n'est pas coutume) défendre et ainsi protéger la terre d'un dangereux péril qui la menace (qu'est-ce qu'on l'aime cette foutue terre). Bon allez vous ne vous découragez pas, vous êtes le meilleur et avec vous je suis sûr que ça n'est pas encore cette fois-ci qu'il faudra que j'y mette du mien.
Side Arms n'est autre que l'adaptation du célèbre jeu de café du même nom (non pas le café, le jeu). Du plus pur style tir à tout va et le plus rapidement possible, Side Arms n'est à première vue pas une mauvaise réalisation. Les fans apprécieront certainement. En somme le principal est de respecter c'est-à-dire le respect de l'original sans la sono peut-être.



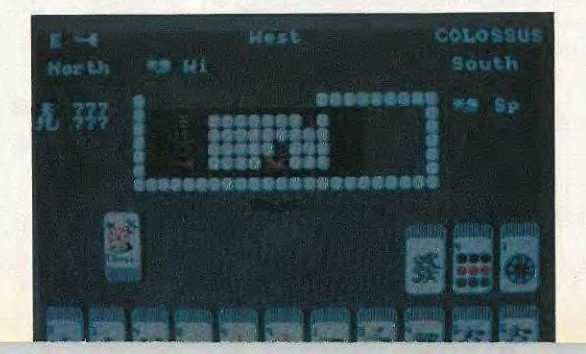


IMPOSSIBLE MISSION II
US Gold

Mission Impossible est de retour (enfin plutôt Impossible Mission car ce jeu n'a rien à voir avec la célèbre série). En effet, voici Impossible Mission II.
Vous vous rappelez certainement ce jeu des années quatre-vingt cinq quatre-vingt six où un agent secret s'infiltrait à l'intérieur d'une base souterraine ennemie afin d'y détruire l'installation diabolique qui se trouvait à l'intérieur.
Et bien si notre homme est aujourd'hui obligé de descendre à nouveau dans l'un de ces complexes de l'adversaire, c'est que l'adversaire est toujours vivant et que vous joueur il y a deux ans vous n'avez pas entièrement fait votre boulot. On ne peut vraiment plus avoir confiance en personne...

COLOSUS MAH JONG
CDS Software

Le Mah Jong, jeu d'origine chinoise jadis réservé aux empereurs et à la cour est maintenant à la portée de tous sur micro-ordinateur. Mah Jong en chinois signifie: «Je Gagne». C'est avec la chute de la dynastie impériale que le jeu se répandit à travers le monde. Ce jeu se joue à quatre joueurs qui sont appelés vents d'est, d'ouest, du nord et du sud. Chaque participant doit comme dans de nombreux jeux obtenir un maximum de points avant ses adversaires.
Les cartes n'en sont pas, il s'agit là de petites briques d'ivoire et de bambou. En début de partie elles forment un mur dans lequel à tour de rôle, chaque joueur pioche afin de réussir à composer des familles, paires, brelans, carré...





Alors que Barnes et Elias étaient en reconnaissance avec leur section, Barnes s'éloigne du groupe dans l'intention de « bouffer » du Viet. Elias qui n'avait jamais pu encaisser sa façon de faire la guerre lui emboîta le pas quelques minutes plus tard.

Alors que la jungle environnante grouillait d'ennemis, les deux hommes se retrouvent face à face. Alors qu'ils tenaient chacun leur arme pointée en direction de l'autre, Barnes dit calmement à son camarade : « j'aime pas tes idées sur la guerre, tu n'auras plus l'occasion d'empiéter sur mes plates-bandes ». Un court instant Elias paru douter plus déclara tout simplement : « tu n'oseras jamais tirer ».
Quatre coups de feu en raffale crépitèrent dans le silence pesant de la jungle... Puis, soudainement, comme un appel, des ombres se mirent en action, le bruit assourdissant des M 16 et des Kalachnikov devenait un enfer.

Retour vers l'enfer

Après quelques années de silence, la guerre du Vietnam revient à la mode. Au cinéma Rambo, puis Full Metal Jacket et surtout Platoon le film aux plusieurs Oscar ont envahi les grands écrans. Les logiciels comme Combat School (presque la première partie de Full Metal Jacket) sont là pour certifier ce regain d'intérêt des anglo-saxons pour la jungle du Sud-Est asiatique. Cette guerre qui a traumatisé toute une génération d'américain n'est plus un sujet tabou. C'est ainsi la chance de connaître l'adaptation micro du film Platoon.

Section de combat

Comme le titre du logiciel l'indique, le joueur contrôle toute une « section » de combat. Il est un peu l'adjudant chef ou le capitaine. Le jeu est composé de six niveaux de difficulté qui retracent parfaitement les moments les plus intenses du scénario original.

Réalisme à outrance

Platoon est avant tout un jeu d'action et de réflexes ou toute part de rêverie doit absolument être proscrite sous peine de rentrer chez soi dans un cercueil de sapin massif. L'ambiance est extrêmement bien rendue. Pour ceux qui se souviennent du film, certaines scènes procurent une dernière touche de réalisme s'il en était besoin (comme lorsqu'un vietnamien surgit hors de l'eau). Ce logiciel possède de très bonnes qualités graphiques (les écrans sont sans conteste à la hauteur des qualités de l'Amstrad CPC. L'animation n'est elle aussi, jamais prise en défaut.

Quant à la musique alors là c'est la panacé. Non seulement, le logiciel possède de très bons bruitages et une synthèse de la parole, mais l'éditeur propose en plus dans le coffret une cassette audio de la musique originale du film.

Vidéo story

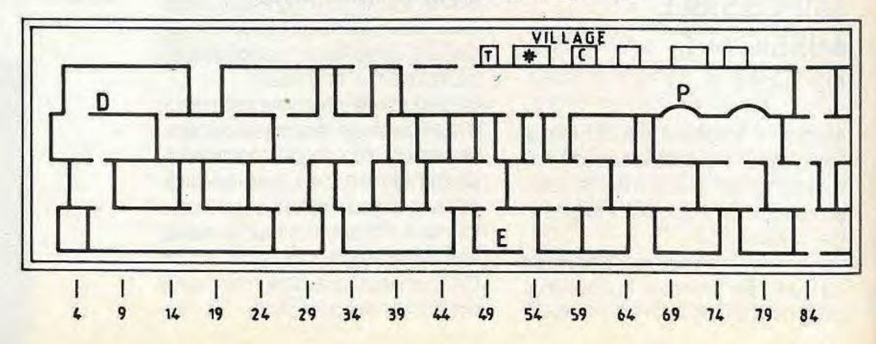
Bref, comme le hasard fait bien les choses, la cassette vidéo sort à quelques jours d'intervalle chez RCA (le 15 mars). Alors pourquoi ne pas brancher et le magnétoscope et le micro ensemble afin de profiter au maximun des sensations offertes par le logiciel...

Yves Huitric



PLATOON

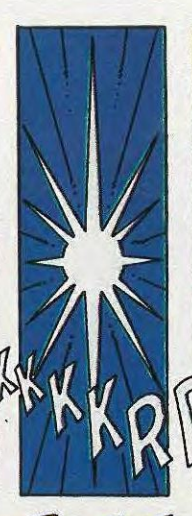
CARTE DE PREMIERE SECTION



D	DEPART
E	EXPLOSIFS
P	PONT
T	TORCHE
C	CARTE
*	SORTIE (TRAPE)
⊓	HUTTE









BACK TO HOANG

BY WALETERRE

OH NON, C'EST PAS POSSIBLE!.... QU'EST-CE QUE JE ...

MAGNE TOI PASK MAN!... C'EST BOURRÉ DE CONGS!...

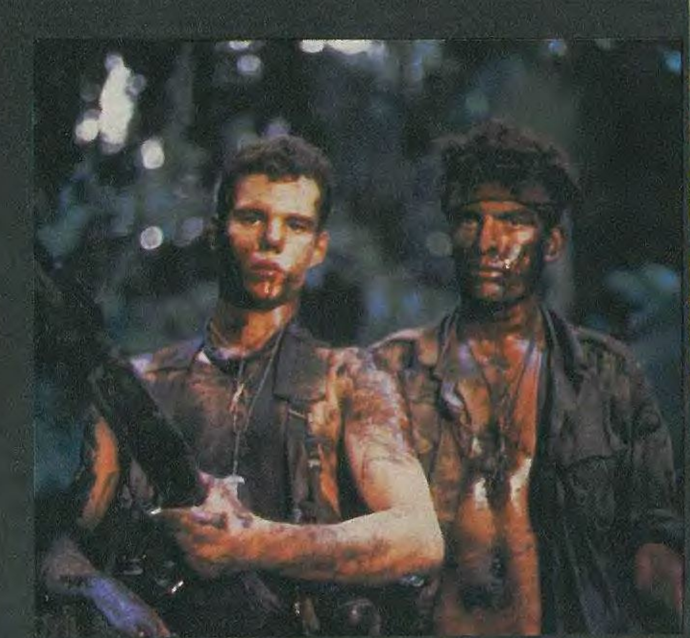
COLOR : L. GIRAULT













PLATOON CÔTÉ FILM

Meilleur film, meilleur réalisateur, meilleur son, meilleur montage, les Oscars hollywodiens 1987 auront offert à un homme la revanche de sa vie. Il avait en effet fallu sept ans à OLiver Stone pour trouver un producteur et un distributeur à ce film -« Platoon » - ce que tous les « studios executives » trouvaient « dur, déprimant et sinistre ». L'Amérique de Reagan relevait la tête et ne voulait plus entendre parler de cette guerre du Viet-Nam qui pesait -ou pèse toujours- comme un lourd reproche dans la conscience de chaque citoyen U.S. « Apocalypse Now » et « Voyage au bout de l'enfer » étaient passés par là. Oliver Stone prendra son mal en patience, de 1976 à 1985, en écrivant les scénarios de « Midnight Express », « Conan le barbare », « Scarface » et « L'année du dragon ». Mais rien ne pouvait remplacer le film de sa vie, celui de ses souvenirs, d'un interminable cauchemar plutôt.

Les états de service d'Oliver Stone? Engagé volontaire à 21 ans, de septembre 1967 à novembre 1968, deux blessures au combat et la Purple Heart, l'une des plus prestigieuses décorations militaires américaines. Et Chris Taylor, son héros (joué par Charlie Sheen), n'est pas loin d'être le double parfait de son créateur. En plus jeune, il n'a que 19 ans dans le film, quand il rejoint la compagnie Bravo du 25e Régiment d'Infanterie, près de la frontière cambodgienne. Comme Oliver Stone, Chris a laissé tomber l'université pour s'engager ; comme lui, il sera blessé dans une embuscade; comme lui, il prendra part au saccage d'un village, au viol collectif de ses habitants... Chris, comme des dizaines de milliers de jeunes idéalistes yankees, va perdre en quelques jours toutes ses illusions, découvrir les rigueurs et les périls de la jungle, les nuits sans sommeil, les marches forcées, l'attente, la peur, la rage, la faim, la sueur et la crasse, la présence insidieuse des Vietcongs, l'ennemi, le découragement, l'effondrement de toutes les barrières morales. Le bidasse, sacrifiable à volonté, raillé et exploité par les rampouilles, ne vit bientôt plus que pour tuer. Pour survivre. Dans « Platoon », même les chefs, les sergents Barnes et Elias, vont se livrer un duel à mort. Pour le pouvoir. Pour rien L'homme n'a pas de limites dans l'horreur d'une guerre absurde; « Platoon » nous en fait l'implacable description. C'est ce qui fait sa force.

Jacq Amberson

Documents cinématographiques aimablement prêtés par Gaumont Columbia RCA



BOOMERANG:

TITRES POUR AMSTRAD CPC

CASSETTES

20000 AVANT J.-C.	52	105
3D GRAND PRIX	32	65
4 SMASH HITS	44	89
5 STAR GAMES No. 3	47	95
6 PACK VOL. 2	44	89
● 7 MERCENAIRES	54	109
720 DEGRES	47	95
ACE	37	75
▽ ACROJET	27	55
ACTIVATOR	24	49
ALBUM DIGITAL	54	109
ALBUM EPYX	54	109
ALBUM LIVE AMMO	62	125
ALBUM UBI	84	169
▽ ALIEN HIGWAY	19	39
ALIEN US	39	179
ALT. WORLD GAMES	47	95
▽ AMERICA'S CUP	19	35
AMSTRAD ACADEMY	44	89
ANDY CAPP	47	95
▽ ANNALS OF ROME	42	85
▽ ARKANOID	27	55
▽ ARMY MOVE	24	49
ATF	47	95
▽ AU REVOIR MONTHY	32	65
BACTERIK DREAMS	62	125
BALLE DE MATCH	24	49
▽ BALOON CHALLENGE	32	65
BARBARIAN	37	75
BASILE DÉTECTIVE	44	89
BASKET MASTER	44	89
BIG 4 VOL. 2	49	99
BIRDIE	67	135
▽ BIVOUAC	52	105
BLACK MAGIC	47	95
BLOOD VALLEY	44	89
BOBSLEIGH	47	95
BOULDERDASH CONST.	47	95
▽ BOUNDER	27	55
BRAVE STAR	47	95
BREAKTHRU	22	45
BUBBLE BOBBLE	44	89
BUBBLER	47	95
BUGGY BOY	44	89
CALIFORNIA GAMES	47	95
CAMELOT WARRIORS	47	95
▽ CANADAIR	29	59
CAPTAIN AMERICA	47	95
CATCH 23	52	105
CAULDRON 2	24	49
CENTURION	47	95
CESNA OVER MOSCOU	64	129
● CHAIN REACTION	44	89
CHALENGE GOBOTS	32	65
CHARLY DIAMS	64	129
CHIFFRES ET LETTRES	89	179
▽ COBRA (loriciel)	42	85
COMBAT SCHOOL	42	85
COMPUTER HITS 10 No.	47	95
CONFLIT	52	105
▽ CONFUZION	15	35
COSA NOSTRA	44	89
▽ CRAZY CARS	57	115
CREPUSCULE DU NAJA	57	115
DAMES SCANER	62	125
▽ DANDY	15	35
DANGER STREAT	62	125
DEATHCATE	47	95
DEATHVILLE	32	65
▽ DEATHWISH	37	75
DEFLEKTOR	44	89
DESPOTICK DESIGN	62	125
DEVIL'S CROWN	19	39
DOG FIGHT	49	99
DRAGON'S LAIR	22	45
DRILLER	69	1139
DYNAMITE DAN	39	79
EAGLE NEST	39	79
ELITE COLLECTION	67	135
ENIGME A OXFORD	79	159
EREBUS	54	109
▽ EXOLON	37	75
F15 STRIKE EAGLE	42	85
FIRE LORD	29	59
FIRESCAPE	49	99
FIRESTRAP	47	95
FLASH	39	79
FOOTBALL FORTUNE	82	165
FORTERESSE	64	129
● FRANÇAIS SON	72	145
FRANKENSTEIN	47	95
FREDDY HARDEST	47	95
▽ FUTURE KNIGHT	15	30
GABRIELLE	67	135
GAME OVER	44	89
GAME SET AND MATCH	62	125
GAUNTLET No. 2	47	95
GOLF TROPHEE	57	115
▽ GOLIATH	19	39
GREYFEEL	42	85
GRYSOR	42	85
GUADALCANAL	47	95
▽ HACKER 2	24	49
▽ HEAD OVER HEELS	24	49
▽ HIGHWAY ENCOUNTER	24	49
▽ HIJACK	19	39
▽ HIT PACK 2	27	55
HOW TO BE A BASTARD	47	95
HOWARD THE DUCK	44	89
▽ HYDROFOOL	32	65
IMAGINE ARCADE HITS	54	109
IMPOSSIBLE MISSION	34	69
● IMPOSSIBLE MISSION 2	49	99
▽ INDIANA JONES	42	85
INDOR SPORT	47	95
INERTIE	44	89
INTER KARATE	47	95
IZNOGOUD	89	179
▽ JACK THE NIPPER 2	37	75
▽ JACKAL	42	85
▽ K.Y.A.	24	49
KAT TRAP	27	55
KILLED UNTIL DEAD	47	95
KINEKIT	44	89
KNIGHT MARE	47	95
KRACK OUT	44	89
● L'ANGE DE CRYSTAL	67	135
L'ŒIL DE SET	67	135
● LAZER TAG	49	99
▽ LE GESTE D'ARTILLAC	49	99
▽ LE NECROMANCIEN	42	85
▽ LE TALISMAN D'OSIRIS	54	109
▽ LEADER BOARD	24	49
LES CLASSIQUES	69	139
LES CLASSIQUES 2	64	129
▽ LES DIEUX DE LA MER	54	109
LES RIPOUX	54	109
LEVIATHAN	39	79
▽ LIGHT FORCE	24	49
LIVINGSTONE	44	89
● LUCASFILM	44	99
MAD BALLS	42	85
MAD DOG	69	139
▽ MAGMAX	24	49
MAGNIFICIENT 7	47	95
MAITRES DE L'UNIVERS	57	95
MALEFICE ATLANTES	62	125
▽ MANANTHAN 95	37	75
▽ MANHATAN LIGHT	57	115
MARCHE A L'OMBRE	72	145
MARIO BROTHERS	32	65
MARTIANOIDS	27	55
MASK	44	89
MASK 2	47	95
MASTER OF THE LAMPS	22	45
MATCH DAY 2	42	85
● MATH C.M.	87	175
MENACE SUR L'ARTIQUE	62	125
▽ MERCENAIRE	24	49
METROCROSS	39	79
MICROPPOL HITS	47	95
MISSION	64	129
▽ MISSION 2	15	35
MISSION EN RAFALE	99	199
● MOMIE	69	139
MUTANTS	37	75
NEMESIS	37	75
NEMESIS T. WARLOCK	44	89
▽ NOW GAMES 4	29	59
OCEAN HITS No. 2	54	109
● ORTHOCRACK	92	185
▽ OUT RUN	44	89
▽ PAPERBOY	27	55
PHANTOM CLUB	44	89
PHARAON	64	129
PHŒNIX NOIR	59	119
PLATOON	44	89
● POWERPLAY	49	99
PRODIGY	29	59
PROFANATION	59	119
PSI 5 TRADING CO.	47	95
PSYCHO SOLDIER	47	95
● PUB GAMES	42	85
QUAD	67	135
QUARTET	27	55
QUESTOR	42	85
RAID	24	49
RAMPAGE	47	95
RAMPARTS	47	95
RASTAN	47	95
RED LED	49	99
▽ RED SCORPION	42	85
RELIEF ACTION	52	105
RENEGADE	42	85
RÉVOLUTION	27	55
▽ ROAD RUNNER	29	59
▽ ROBBBOT	22	45
ROCKET BALL	37	75
● ROLLING THUNDER	49	99
▽ RYGAR	47	95
SAMOURAI TRILOGY	44	89
SARACEN	44	89
SCALEXTRIC	29	59
SCOOBYDOO	24	49
SECRET DU TOMBEAU	37	75
SENTINEL	42	85
SHAOLIN'ROAD	42	85
▽ SHOCKWAY RIDER	29	59
SIDE ARMS	47	95
▽ SLAP FIGHT	29	59
SPORT COMPILATION	74	149
SPY VS SPY 3	49	99
STAR GLIDER	32	65
▽ STAR RAIDERS 2	29	59
STAR TREK	44	89
STAR WARS	47	95
STARFOX	49	99
▽ STARION	15	30
STARQUAKE	47	105
STIFLIPP	47	95
STREAT HAWK	19	39
SUN STAR	47	95
SUPER HANG ON	47	95
SUPERSKI	67	135
SUPERSPRINT	39	79
● SUPERSTAR SOCCER	47	95
SUPERSTRS GAMES 2	42	85
SURVIVOR	49	99
TAI PAN	34	69
TENSION	54	109
● TERRAMEX	44	89
TERROR OF THE DEEP	44	89
● TETRIS	47	95
THANATOS	37	75
THE LAST MISSION	62	125
THING BOUNCES BACK	44	89
THINK	27	55
▽ THOMAHAWK	32	65
▽ THUNDERCATS	42	85
TOUR DE FORCE	47	95
TRAITEMENT BZZZ	62	125
TRANTOR	47	95
TRESORS D'US GOLD	54	109
TRIO HIT PACK 3	42	85
● TRIVIAL GENUS 6000	107	215
TRIVIAL JUNIOR 6000	84	169
TRON FIRE	44	89
▽ TUER N'EST PAS JOUER	44	89
TURLOGH LE RODEUR	84	169
ULTRON 1	57	115
VICTORY ROAD	47	95
▽ VIRGIN ATLANTIC	32	65
VOLEY BALL	52	105
▽ W. CLASS LEAD. BOARD	29	59
WARLOCK	47	95
WARLORD	44	99
WERNER	29	59
WESTERN GAMES	47	95
● WIZARD WARZ	49	99
▽ WIZBALL	34	69
WONDERBOY	47	95
X-OR	49	99
▽ XARQ	19	39
▽ XENO	24	49
▽ ZOMBIE	39	79
ZYNAPS	42	85

DISQUETTES

20000 AVANT J.-C.	74	149
4 SMASH HITS	67	145
▽ 6 PACK VOL. 2	62	125
● 7 MERCENAIRES	72	145
▽ 720 DEGRES	64	129
▽ ACE	32	65
ALBUM DIGITAL	77	155
ALBUM EPIX	87	175
▽ ALBUM LIVE AMMO	67	135
ALBUM UBI	102	205
ALIEN HIGWAY	57	115
ALIEN US	59	119
ALT. WORLD GAMES	69	139
ANDY CAPP	69	139
ARMY MOVE	52	105
ASTÉRIX CHEZ HARAZ..	94	189
ATF	69	139
ATHLETE	49	99
AU REVOIR MONTHY	75	115
AVENGER	54	109
BACTERIK DREAMS	77	155
▽ BALL BREAKER	47	95
BALOON CHALENGE	72	145
BARBARIAN	57	115
BASILE DÉTECTIVE	67	135
▽ BASKET BALL	52	105
BASKET MASTER	69	139
BIG 4	52	105
BIG 4 VOL. 2	69	139
BIG BAND	77	155
BIRDIE	84	169
▽ BIVOUAC	84	169
BLACK MAGIC	74	149
BLOOD VALLEY	67	135
BLUE WAR	79	159
▽ BLUEBERRY	69	139
BOBSLEIGH	69	139
BOULDERDASH KIT	69	139
BOUNDER	39	79
BRAVE STAR	69	139
BUBBLE BOBBLE	69	139
▽ BUGGY BOY	64	129
CALIFORNIA GAMES	69	139
CAPTAIN AMERICA	69	139
CARRÉ D'AS	92	185
▽ CATCH 23	42	85
CENTURION	69	139
CESNA OVER MOSCOU	62	125
● CHAIN REACTION	69	139
CHALENGE GOBOTS	72	145
CHARLY DIAMS	89	179
CHIFFRES ET LETTRES	127	255
CHOSE DE GROTEMB.	77	155
▽ CLASH	84	169
COBRA (loriciel)	89	179
COMBAT SCHOOL	67	135
COMPENDIUM	69	139
COMPUTER HITS 10 VOL.	72	145
CONFLIT	67	135
CONVOY RAIDER	54	109
▽ COSA NOSTRA	44	89
▽ CRAZY CARS	74	149
CRÉPUSCULE DU NAJA	72	145
▽ CRYSTAL BLEU	47	95
▽ CRYSTAL CASTLES	34	69
DAKAR MOTO	84	169
DAMES SCANER	77	155
DAN DARE	44	89
DANDY	49	99
▽ DANGER STEAT	67	135
DEACTIVATOR	67	135
▽ DEATH OR GLORY	77	155
▽ DEATWISH	64	109
▽ DEEP STRIKE	44	89
DEFLEKTOR	67	135
▽ DESPOTIK DESIGN	79	139
● DIDACTIC ENGLISH BTS	114	229
● DIDACTIC ENGLISH COL	114	229
● DIDACTIC ENGLISH LYC	114	229
DOG FIGHT	72	145
DONKEY KONG	62	125
DRILLER	69	139
DWARF	74	149

ÇA CARTONNE !

NOUVEAUTÉS SIGNALÉES PAR ●
PRIX EN BAISSE SIGNALÉS PAR ▽

	E.X.I.T.	82	165
	EAGLE NEST	72	145
	ELECTRA GLIDE	34	69
	ELITE COLLECTION	87	175
▽	ENDURO RACER	52	105
	ÉNIGME A MADRID	104	209
	ÉNIGME A MUNICH	104	209
	ÉNIGME A OXFORD	109	219
	EQUINOXE	65	145
	ETHNOS	52	105
	EXOLON	67	135
	F15 STRIKE EAGLE	77	155
▽	FAIAL	59	119
	FIRESCAPE	74	149
	FIRESTRAP	69	139
	FOOTBALL FORTUNE	92	189
	FORTERESSE	89	179
	FRANÇAIS 5e-6e VOL. 1	112	225
	FRANÇAIS 5e-6e VOL. 2	112	225
	FRANCK	79	159
	FREDDY HARDEST	67	135
	FUTURE KNIGHT	57	115
	GABRIELLE	84	169
	GALVAN	27	55
▽	GAME OVER	44	89
	GAME SET AND MATCH	87	175
	GAUNTLET 2	69	139
●	GÉOMÉTRIE	107	205
	GLOBE TROTTER	102	205
▽	GOLD HITS 2	37	75
	GOLDEN HITS	39	79
	GOLF TROPHÉE	89	179
	GREYFEEL	67	135
	GRYSOR	67	135
	GUADALANAL	74	149
	GUILD OF THIEVES (61)	89	179
▽	HAWAI	54	109
	HEAD OVER HEELS	52	105
	HURLEMENTS	84	169
	HYDROFOOL	64	129
	IMAGINE ARCADE HITS	77	155
	IMPOSSABALL	52	105
●	IMPOSSIBLE MISSION 2	72	145
▽	INDIANA JONES	59	119
	INDOR SPORT	67	135
	INERTIE	74	149
	INQUISITOR	94	189
	INTER KARATE	67	135
	INVITATION	87	175
	JACK THE NIPPER 2	67	135
▽	JACKAL	67	135
▽	JAIL BREACK	34	69

▽	K.Y.A.	49	99
	KINEKIT	62	125
	KNIGH MARE	69	139
●	KNIGHT ORC	97	195
▽	KONAMI COIN OP HITS	32	65
	KRACK OUT	67	135
●	L'ANGE DE CRYSTAL	104	209
	L'ANNEAU DE ZENGARA	84	169
	L'ANTRE DE GORK	82	169
	L'ŒIL DE SET	87	175
	LA CITE PERDUE	92	185
●	LAZER TAG	72	145
	LE CHEVALIER BLANC	72	145
	LE MAITRE DES ÂMES	84	169
	LE NECROMANCIEN	72	145
	LE TALISMAN D'OSIRIS	74	149
▽	LEADER BOARD	32	65
	LEGENDE	72	145
▽	LES ANNALES DE ROME	59	119
	LES CLASSIQUES	94	189
	LES CLASSIQUES 2	82	165
▽	LES DIEUX DE LA MER	84	169
	LES RIPOUX	89	179
	LEVIATHAN	59	119
▽	LIVINGSTONE	42	85
	LOTO SPORTIF 1N2	122	245
●	LUCASFILM	72	145
	MAD BALLS	67	135
	MAD DOG	57	115
	MAGNIFICIENT 7	82	165
	MAITRES DE L'UNIVERS	69	139
	MALÉFICE DES ATLANT.	77	155
▽	MANHATAN 95	34	69
	MANHATAN LIGHT	74	149
	MARCHE A L'OMBRE	92	185
	MARIO BROTHERS	49	99
	MASK	59	119
	MASK 2	69	139
	MASQUE PLUS	84	169
	MENACE S. L'ARTIQUE	77	155
	MERCENARY	92	185
	METROCROSS	44	89
	MEWILOW	102	205
▽	MICROPOOL HITS	47	95
	MIROIR ASTRAL	109	219
	MISSION	89	179
	MISSION EN RAFALE	122	245
	MISSION OMEGA	62	139
	MLM 3D	82	165
●	MOMIE	94	189
▽	MONOPOLY	89	179
	MUTANTS	74	149

▽	NEMESIS	42	85
	NEXUS	32	65
	OCEAN HITS No. 2	77	155
	OPERATION NEMO	77	155
	OUT OF THIS WORLD	69	139
▽	OUT RUN	62	125
●	OXPLAR	102	205
	PAPERBOY	59	119
	PEUR SUR AMITYVILLE	84	169
	PHANTOM CLUB	67	135
	PHARAON	89	179
	PHŒNIX NOIR	74	149
	PLATOON	72	145
▽	PLAYBAC	92	189
●	POLYNOME ÉQUATION	107	205
●	POWERPLAY	72	145
	PROFANATION	74	149
●	PROFESSION DÉTECTIVE	107	205
	PSI 5 TRADING CO.	69	139
	PSYCHO SOLDIER	69	139
●	PUB GAMES	52	105
▽	QUAD	84	169
	QUARTET	42	85
	QUIN	117	235
	RAMPAGE	69	139
	RAMPARTS	69	139
	RASTAN	69	139
	RED LED	74	149
	RELIEF ACTION	67	135
	RENEGADE	64	129
	RESCUE ON FRACTALUS	52	105
	REVOLUTION	29	59
	ROAD RUNNER	67	125
	ROBINSON CRUSOE	79	159
▽	RODEO	39	79
●	ROLLING THUNDER	72	145
	ROOM 10	59	119
▽	RYGAR	67	135
	SABOTEUR	62	139
▽	SABOTEUR 2	44	89
	SAILING	57	115
	SALOMON'S KEY	72	145
▽	SAMOURAI TRILOGY	37	75
	SARACEN	72	145
	SCIENTEX	77	155
▽	SHAOLIN'ROAD	47	95
	SHOCKWAY RIDER	54	109
	SIDE ARMS	69	139
	SKAAL	99	199
▽	SLAP FIGHT	59	119
	SPORT COMIPILATION	104	209
	SPY VS SPY 3	72	145

▽	STAR RAIDERS 2	39	79
	STAR TREK	69	139
	STAR WARS	67	135
	STARFOX	44	99
	STIFLIPP	69	139
	SUN STAR	59	119
	SUPER HANG ON	69	139
▽	SUPER HITS	32	65
	SUPER SKY	89	179
	SUPERSPRINT	59	119
	SUPERSTAR GAMES 2	72	145
●	SUPERSTAR SOCCER	67	135
	SURVIVOR	49	99
	SYBOR	79	159
	TAI PAN	64	129
	TANK	64	129
	TENTH FRAME	29	59
●	TERRAMEX	69	139
	TERROR OF THE DEEP	72	145
●	TETRIS	67	135
	THANATOS	42	85
	THE LAST MISSION	89	179
	THE PAWN	64	129
	THING BOUNCES BACK	64	129
▽	THUNDERCATS	67	135
	TOAD RUNNER	59	119
	TORNADO LOW LEVEL	49	99
	TRAITEMENT BZZZ	77	155
	TRANTOR	67	135
	TRESORS D'US GOLD	82	165
	TRIVIAL GENUS 6000	127	255
	TRIVIAL JUNIOR 6000	109	219
▽	TUER N'EST PAS JOUER	47	95
	TURLOCH LE RODEUR	119	239
▽	UCHIMATA	34	69
	ULTRON 1	72	145
	V 2	84	169
	VICTORY ROAD	69	139
	VOLLEY BALL	67	135
▽	W. CLASS LEAD. BOARD	62	125
	WARLOCK	67	135
	WESTERN GAMES	69	139
●	WINCHESTER	67	135
	WINTER GAME	57	115
●	WIZARD WARZ	72	145
	WONDERBOY	57	115
	WORLD GAMES	59	119
	X-OR	69	139
	XENO	57	115
	ZARXAS	77	155
	ZOIDS	39	79
	ZOMBIE	47	95

GAO

COMMENT FONCTIONNE LE CENTRE BOOMERANG ?

Face à chaque titre vous trouverez deux valeurs : la première est la valeur de reprise des logiciels que vous envoyez au centre, la deuxième le prix de vente des logiciels que vous commandez.

Pour calculer votre échange, additionnez les valeurs de reprise des logiciels que vous envoyez, puis le prix de vente des logiciels que vous commandez, effectuez ensuite la soustraction : total de la commande moins total de la reprise et vous obtiendrez le montant de votre échange ;

Avec BOOMERANG, pas de contraintes, de commande minimum ou autre, mais deux simples règles qui régissent le fonctionnement des échanges : les logiciels envoyés doivent être d'origine, ils doivent nous parvenir dans leur boîtier d'origine avec la notice d'utilisation.

Le nombre de logiciels envoyés ne peut être supérieur au nombre de logiciels commandés, vous pouvez par contre commander plus de logiciels que vous n'en envoyez ou commander des logiciels sans en envoyer.

Les envois sont traités sous 48 heures, pour les produits en stock, les logiciels reçus du centre sont garantis et remplacés gratuitement en cas de défectuosité.

Adressez votre colis ou votre commande à :

BOOMERANG - B.P. 585 - 74054 ANNECY Cedex - Tél. 50.27.64.04

BOOMERANG
CENTRE D'ECHANGE DU LOGICIEL JEUX

BULLETIN D'ADHÉSION

Si vous êtes déjà adhérent au centre, notez ici votre numéro : ____________

LOGICIELS ENVOYÉS

TITRE	C	D	VALEUR DE REPRISE (1ère colonne)
		TOTAL REPRISE	

LOGICIELS COMMANDÉS

TITRE	C	D	VALEUR COMMANDE (2ème colonne)
		TOTAL COMMANDE	

NOM ____________ PRÉNOM ____________

ADRESSE ____________

CODE POSTAL ________ VILLE ____________

TOTAL COMMANDE - TOTAL REPRISE ________ [ ]

FRAIS D'ENVOI 15 F ________ + 15 F

MONTANT TOTAL ________ [ ]

A l'ordre de Boomerang. Ci-joint par ☐ CCP ☐ CB ☐ MANDAT

VOTRE MATÉRIEL : ☐ AMSTRAD CPC ☐ COMMODORE 64

AMM 03/88



LES LOGICIELS 4 ÉTOILES.

STARSOFT

PROMOTIONS STAR !

BOITES DE RANGEMENT DISQUETTES AVEC SERRURE :

— pour disquettes 3''1/2
- la boîte 40 DK : 90 F
- la boîte 80 DK : 139 F

— pour disquettes 5''1/4
- la boîte 50 DK : 110 F
- la boîte 100 DK : 165 F

KIT DE NETTOYAGE 3'', 3''1/2, 5''1/4 : 85 F

LISTINGS 60G 400 : 240 x 11 = 85
240 x 12 = 90

QUICK SHOT PC : 165 F

CARTE CONTROLLER JOYSTICK PC : 255 F

LE QUICK SHOT + LA CARTE : 385

STARSOFT - ***S.A.R.L. au capital de 50.000 francs***

AMSTRAD

AMSTRAD

NOUVEAUTES

CARRE D'AS		199 F
CHAIN REACTION	95 F	149 F
CRASH GARRET		209 F
FIRESCAPE	99 F	155 F
FLYING SHARP	105 F	159 F
GABRIELLE	119 F	155 F
HAN D'ISLANDE		229 F
HITS n°6 Lor. (avec atomic)	99 F	159 F
HURLEMENTS		159 F
INSIDE	125 F	159 F
L'AFFAIRE SANTA FE		NC
L'ANNEAU DE ZENGARA	135 F	175 F
LA CHOSE DE GROTENBURG	125 F	159 F
LA MARQUE JAUNE	279 F	279 F
LE MAITRE DES AMES		175 F
LE MALEFICE DES ATLANTES	114 F	145 F
LES HITS DE L'AVENTURE		259 F
LUCASFILM	99 F	155 F
MOMY	149 F	199 F
OXPHAR		229 F
PEUR SUR AMYTIVILLE	125 F	159 F
POWER PLAY	105 F	159 F
QIN		259 F
RAMPAGE	105 F	159 F
TETRIS	99 F	145 F
TRIVIAL POURSUIT 6000		285 F
TRIVIAL POURSUIT 3000	195 F	
FICHIER SUPPL. TP 3000	115 F	
TRIVIAL P. JUNIOR 6000		255 F
TRIVIAL P. JUNIOR 3000	189 F	
FICHIER SUP. TP JUNIOR 3000	115 F	
V2		165 F

SELECTION

ADVENCED ART STUDIO		259 F
ADVENCED MUSIC SYSTEM		325 F
ALBUM UBI (Asphalt, Zombi, Manh. L., Mange-caill.)	169 F	205 F
ALBUM EPIX (Winter G.,World G., Imp. Mission, Sup. Cycle)	119 F	169 F
ASTERIX CHEZ RAHAZADE		205 F
BARBARIAN	79 F	119 F
BAZIL DETECTIVE	99 F	149 F
BILLY II	135 F	195 F
BIRDIE	115 F	185 F
BIVOUAC	109 F	169 F
BOB MORANE (Jungle ou chevalerie ou S.F.	235 F	239 F
BOB WINNER	135 F	179 F
BOULDERDASH CONSTRUCTION	109 F	159 F
BUBBLE DOBBLE	105 F	159 F
BUGGY BOY	85 F	145 F
CALIFORNIA GAMES	115 F	159 F
COMBAT SCHOOL	99 F	159 F
CRAZY CARS	*129 F*	*165 F*
DIEUX DE LA MER	129 F	169 F
ELITE COLLECTION (av. Paperboy et Battle Ships	145 F	195 F
E.X.I.T.	135 F	175 F
FER ET FLAMME		265 F
FLASH	135 F	189 F
GAME SET ET MATCH	139 F	179 F
GAUNTLET II	115 F	165 F
GRAPHIC CITY	135 F	175 F
GRAND PRIX 500	135 F	165 F
GUILDE OF THIEVES		209 F
IMAGINE ARCADE HITS (av. Arkanoid)	119 F	165 F
IZNOGOUD	185 F	239 F
L'ANGE DE CRISTAL	139 F	215 F
L'ŒIL DE SET	135 F	175 F
LA GUERRE DES ETOILES	99 F	145 F
LA MARQUE JAUNE	265 F	265 F
LE NECROMANCIEN	89 F	135 F
LES PASSAG. DU VENT I ou II	259 F	259 F
LES AVENTURES J. BURTON	89 F	139 F
LES RIPOUX	109 F	169 F
LIVE AMMO	95 F	145 F
M'ENFIN (Gaston Lagaffe)	135 F	175 F
MASK II	99 F	149 F
MASQUE PLUS		175 F
MASTERS OF THE UNIVERS	119 F	155 F
MATCH DAY 2	99 F	155 F
MEURTRE EN SERIE	235 F	269 F
OUT RUN	105 F	159 F
PHANTOM CLUB	105 F	159 F
PHENIX NOIR	129 F	165 F
PLAY-BACK		235 F
PROHIBITION	119 F	185 F
PROFESSION DETECTIVE		249 F
QUAD	145 F	195 F
RENEGADE	79 F	129 F
ROAD RUNNER	89 F	129 F
SRAM 1 ou SRAM 2		225 F
SUPER HITS N° 2	119 F	165 F
SUPER SPRINT	*89 F*	*139 F*
SUPER STAR SOCCER	105 F	155 F
TRESORS D'US GOLD (av. L .Board)	115 F	159 F
TUER N'EST PAS JOUER	95 F	149 F
TURLOG LE RODEUR	239 F	239 F
ZOMBI	125 F	159 F

APPLE II

ADVENCED FLIGHT SIMULATOR	365 F
AUTODUEL	265 F
BARD'S TALE II	409 F
CHESS MASTER 2000	335 F
COLONIAL CONQUEST	299 F
CONFLICT IN VIETNAM	289 F
CRUSADE IN EUROPE	289 F
DEFENDER OF THE CROWN (app. GS)	NC
DESTROYER	325 F
F-15 STRIKE EAGLE	349 F
FAIAL	195 F
GUILDE OF THIEVES	209 F
HAWAI	195 F
MARBLE MADNESS	295 F
PANZER STRIKE	319 F
PAWN	229 F
PHANTASIE III	295 F
ROAD WAR EUROPA	229 F
SCOOP	215 F
SILENT SERVICE	289 F
SONS OF LIBERTY	349 F
STARGLIEDER	229 F
SUBBATTLE	335 F
SUMMER GAMES I ou II	315 F
THUNDER CHOPPER	329 F
ULTIMA III	365 F
WINTER GAMES I ou II	315 F
WORLD GAMES	355 F

PCW

ACE + JOYSTICK	384 F
BOB WINNER	219 F
COMPT. ALIENOR	799 F
GUILDE OF THIEVES	215 F
HISTOIRE D'OR	199 F
JINXTER	249 F
KNIGHT ORK	215 F
LORDS OF THE RINGS	165 F
MATCH DAY 2	169 F
MULTIPLAN (util.)	495 F
ORPHEE	229 F
PAWN	225 F
RUBIS (logiciel de gest. en franç.)	499 F
TETRIS	199 F
TOMAHAWK	149 F
STARGLIDER	239 F
STRIKE FORCE HARRIER	149 F
TOP SECRET	229 F
TRIVIAL POURSUIT	199 F
TUER N'EST PAS JOUER	155 F

IBM PC ET COMPATIBLES PC 1512

UTILITAIRES

BILAN PLUS LIBERAL	1.535 F
BILAN PLUS MONO	935 F
CALCOMAT	749 F
DATAMAT	749 F
FASST (assemb.-désassembl.)	750 F
INTERFACE TABLEURS	845 F
PORTEFEUILLE BOURSIER	995 F
SCRIPT-EXPERT (courrier, en F)	1.175 F
SOLUTION PC 1512	1.785 F
TEXTOMAT	749 F
WORDWRITER	435 F

SEGA

ACCELERATEUR SEGA	165 F
LUNETTES 3D SEGA	650 F
BLACK BELT	195 F
FANTASY ZONE	195 F
F-16 FIGHTER	159 F
GANGSTER TOWN	209 F
GREAY GOLF	229 F
KUNG FU KID	229 F
OUT RUN	249 F
SECRET COMMAND	195 F
SPY VS SPY	149 F
SUPER TENNIS	159 F
WONDERBOY	195 F
WORLD SOCCER	195 F
ZILLION	195 F

PERIPHERIQUES

ADPTATEUR BUS CPC	125 F
CABLE MAGNETO 464/6128	55 F
DISQUETTES VIERGES - 3''	250 F
- 3''1/2	155 F
- 5''1/4	95 F
DOUB. DE JOYSTICK CPC (en V)	90 F
HOUSSES : - 464 ou 6128	115 F
- 8256 ou PC 1512	189 F
- 520 ST	149 F
- 1040 ST	189 F
RALLONG. ALIM. VIDEO 464	100 F
RUBAN IMPR. PCW	85 F
SPECTRUM INTERFACE	50 F
TAPIS SOURIS	100 F

MANETTES

QUICK-SHOT 1	59 F
2 QUICK-SHOT 1	100 F
QUICK-SHOT II	79 F
QUICK-SHOT II +	120 F
QUICK-SHOT II TURBO	139 F
ECONOMY (CONTROLLER)	55 F
PROFESSIONAL STANDARD	145 F
SPEED KING	119 F
SUPER PROFESSIONAL	145 F
SUPER PRO. TRANSPARENT	149 F
SWITCH JOY I (Tir raf.)	89 F
SWITCH JOY II	79 F
SWITCH JOY DOUB.-PRISE	100 F
VENUS (6 micros.)	170 F

CONTACTEZ-NOUS POUR CONNAITRE LES NOUVEAUTES ET LES AUTRES TITRES !

58, rue des Camélias - 94140 ALFORTVILLE
Téléphone : 43.96.57.84 - 43.96.57.83

Vente par correspondance uniquement

COMMANDEZ PAR MINITEL
36 15 - Tapez CLUBTEL - Code STAR
Nouveautés, Hit-parade, Promotions, Commandes

BON DE COMMANDE *(Libellé en Lettres Majuscules) à retourner à :*

ORDINATEUR Marque et Type	TITRES	K7	D	Qt	PRIX
		TOTAL			
		Frais de Port			15 F
		C. R.			
		TOTAL			

carte bleue CB

Payer par Carte Bleue

☐☐☐☐•☐☐☐☐•☐☐☐☐•☐☐☐☐

Date d'Expiration ..../.... *Signature :*

Dom-Tom et Export : Port : **50 F.**

STARSOFT
58, rue des Camélias
94140 ALFORTVILLE
Tél. : 43.96.57.84 - 43.96.57.83

AMM 03/88

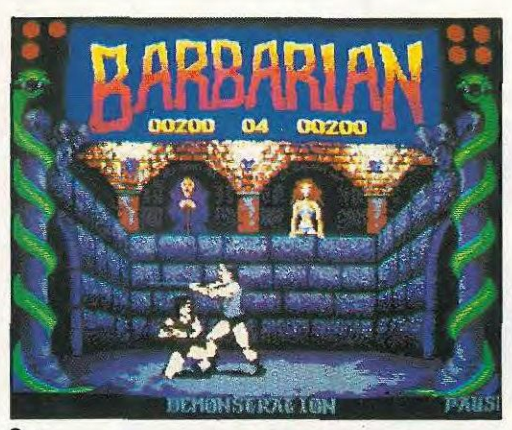
NOM ______
Prénom ______
Adresse ______
Ville ______
Code postal ______ Tél. ______

MODE DE RÈGLEMENT
Chèque ☐ Mandat-Poste ☐
Contre-Remboursement + **20 F** ☐

(Livraison sous 48 heures des produits en stock)

HIT-PARADE

DE NOS LECTEURS

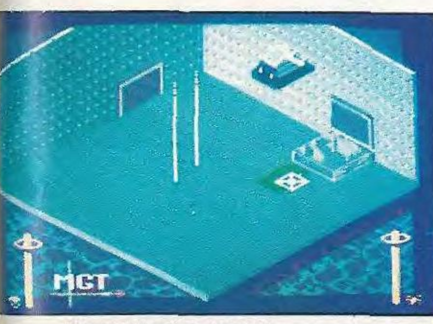


2 - **Barbarian** (Palace Software)

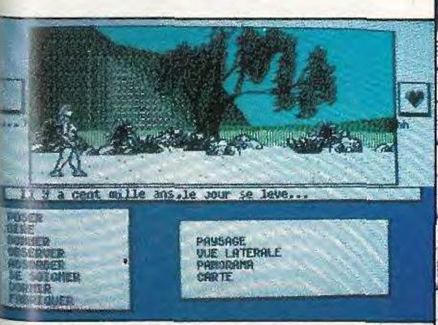

3 - **Bob Winner** (Loriciels)

Ce Hit Parade tout en couleurs que vous avez découvert dès le numéro 30 a un tel succès qu'il nous vaut un volume de plus en plus important de courrier. Aussi, dans l'intention qui est la nôtre de vous satisfaire plus que jamais, nous continuerons à l'améliorer et l'embellir autant que faire se peut. N'oubliez pas que les dix premières cartes postales arrivées à la rédaction sont récompensées par l'envoi d'un jeu ainsi que du prochain numéro d'AM-MAG, alors à vos jeux, prêts, partez !

Ferracci Laurent - *Ajaccio*
Treves Pascal - *Versailles*
Savoye Nicolas - *Verquin*
Darnault Régis - *Magnanville*
Letourneux Olivier - *Mayenne*
Labedan Bruno - *Pont-de-la-Maye*
Stinflin Pascal - *Alej*
Renould Philippe - *Cazères*
Devant Gilles - *Blois*
Beauvais Marc - *Villiers-sur-Marne*



4 - **MGT** (Loriciels)



6 - **Sapiens** (Loriciels)



1 - **Arkanoïd** (Imagine Software)

5 - **Gauntlet II** (US Gold)


7 - **Cauldron II** (Palace Software)

8 - ***Fer et Flamme*** (Ubi Soft)
9 - **Out Run** (US Gold)
10 - **Sram II** (Ere Informatique)
11 - **Le Passager du Temps** (Ere Informatique)
12 - ***M'Enfin*** (Ubi Soft)
13 - **Light Force** (FTL)
14 - **Ikari Warrior** (Elite)
15 - **Scooby Doo** (Elite)
16 - **Hit Pack** (Elite)
17 - ***Masque*** (Ubi Soft)
18 - **Trivial Pursuit** (Domark)
19 - **Game Over** (Imagine)
20 - **Batman** (Océan)



E.X.I.T.

Alors que vous continuez tranquillement votre voyage intersidéral, voilà que votre vaisseau spatial est pris dans la zone d'attraction d'une planète inconnue sur laquelle vous atterrissez non sans dégats. Votre seul désir est de repartir mais pour cela il faudra trouver un moyen de réparer votre vaisseau ; c'est alors que commence votre exploration.

Ce jeu d'aventure édité par Ubi-Soft va vous permettre de faire la découverte d'une bien étrange planète.Vous y trouverez les vestiges d'une civilisation assez proche de la nôtre. Vous y verrez par exemple des habitations désertées, un château-fort inoccupé. En bref, un pays où les habitants ont disparu, comme volatilisés, en laissant tout intact. Abandonné à vous-même, vous devez vous servir de toute votre intelligence, votre intuition pour sortir de cette situation,.

Le jeu

Ce jeu d'aventure ne nécessite pas l'introduction de phrases au clavier. Tout se joue avec un joystick ou les touches fléchées du clavier (il est aussi possible d'y jouer avec une souris). L'écran de jeu est divisé en plusieurs fenêtres. La principale sert à visualiser le lieu où vous êtes. Une autre fait office de sac où vous pourrez mettre les objets que vous aurez ramassés. Un indicateur d'énergie se trouve sur le côté. Ce dernier diminue avec le temps, et lorsqu'il tombe à zéro, le jeu se bloque. Il faut attendre un moment avant de pouvoir reprendre la partie. En fait, c'est un petit sommeil pour récupérer vos forces. Un autre cadre est présent à l'écran. Celui-ci se peuplera peu à peu, au fur et à mesure que vous aurez réussi la partie arcade. Enfin, on dispose aussi de trois icônes qui permettent de sauver une partie, de se déplacer ou d'activer votre main. En effet, lorsqu'on désire recueillir un objet, on clique l'icône représentant la main, et il est ainsi possible de prendre des objets ou de les poser dans le décor. Ces actions sont amusantes car on voit les doigts de la main saisir ou relâcher l'objet. Au niveau du graphisme, on a de belles couleurs ; mais les dessins manquent un peu de finesse, de finition dans certains cas. En gros, ce ne sont pas des graphismes extraordinaires. Du côté sonore, c'est très pauvre, il n'y a pratiquement pas de bruitage et c'est bien dommage.

Editeur : Ubi-Soft
Genre : aventure/arcade
Graphisme : ★★★
Difficulté : ★★★★
Intérêt : ★★★
Originalité : ★★★
Appréciation : ★★

CPC

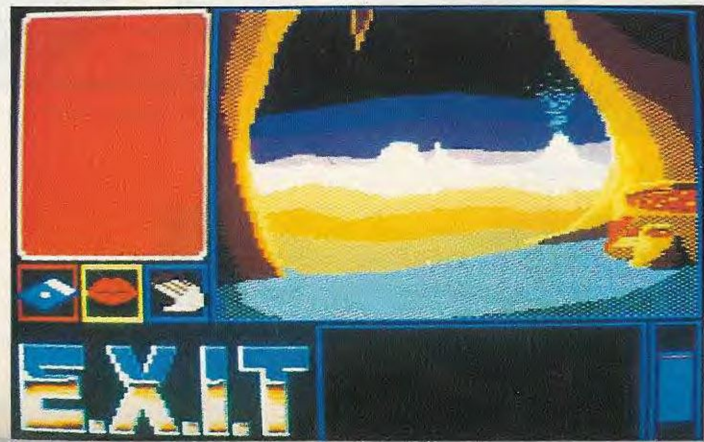


Un peu d'arcade

Le jeu comporte aussi une partie arcade. Lorsque vous pénétrer vers une porte en forme de tapis, l'écran se modifie et il apparaît un cadre rempli de jetons de plusieurs couleurs qu'il faudra détruire à l'aide d'une arme. Il s'agit bien sûr de ne tirer que sur ceux d'une certaine couleur, ici en bleu et en blanc. Si vous réussissez cette partie, vous revenez au jeu normal avec en plus un indice supplémentaire. A mon goût, je trouve cette partie peu amusante.

E.X.I.T. est donc un jeu d'aventure et d'arcade qui demande beaucoup de réflexion. On peut regretter toutefois une certaine froideur du jeu qui pèche par son manque d'animation tant au niveau du graphisme que du son

Andrianombana Eric



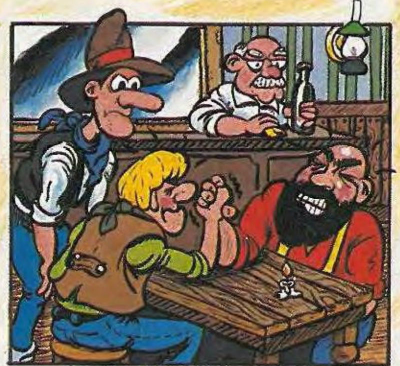


WANTED !



Greenhorns for

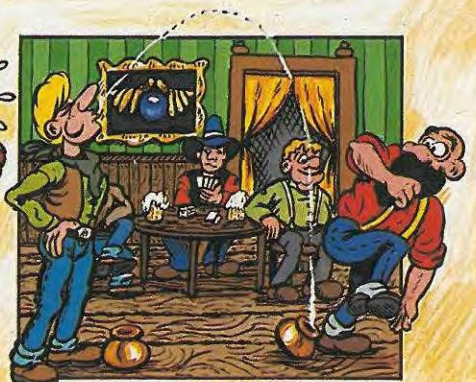




BRAS DE FER



CONCOURS DE DANSE



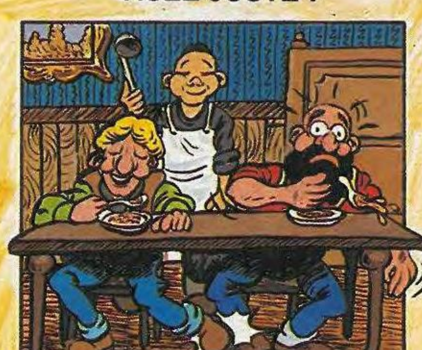
VISEZ JUSTE !



TIR A LA CANETTE

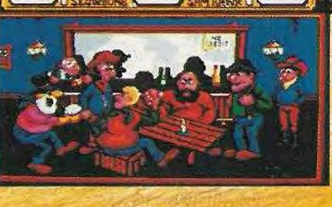


TRAITE DES VACHES



COMPETITION DE BOUFFE





Atari ST



AMSTRAD
Schneider CPC



AMSTRAD, ATARI, AMIGA,
CBM .64 et bientôt THOMSON







DEFLEKTOR

Editeur : Gremlin
Genre : réflexion
Intérêt : ★★★★
Graphisme : ★★★
Difficulté : ★★★
Appréciation : ★★★★

Deflektor de Gremlin fait partie de ces logiciels de jeux à part, comme le fromage du même nom. Ici en effet, pas de martiens à tuer, pas d'aventure pleine de portes et de couloirs sans issues ni d'engin volant à piloter. Non, Deflektor est un logiciel cent pour cent réflexion puisqu'il est basé sur les règles de l'optique(!) : l'écran de jeu représente un circuit optique vu de haut. En bas à gauche (tout du moins sur le premier tableau), on peut voir un générateur laser.

LEVEL - LIVES OVERLOAD SCORE

La finalité d'une partie est de boucler le circuit avant que l'énergie disponible pour le laser ne soit totalement épuisée, et ce tout en détruisant certaines cellules photo- électriques, comme ça, méchamment. A cet effet, deux indicateurs sont présents à l'écran. Un destiné à avertir le joueur de l'énergie encore disponible, dont je vous parlais précédemment et un autre répondant au doux nom d'overload. Ce voyant lumineux va vous informer de la surchauffe du système qui survient si l'on réfléchit le rayon vers son générateur.

Mais comment tout cela se passe ? C'est très simple : le circuit optique comporte un certain nombre d'obstacles. En tout premier lieu, des miroirs pivotants permettent de diriger le rayon laser. Pour les activer, on déplace un curseur sur l'écran de jeu et une fois sur le miroir, en appuyant conjointement sur feu et en poussant le joystick à droite ou à gauche (l'option clavier est prévue, on fait tourner le sus-dit miroir. Il en résulte un changement de direction du faisceau laser qui s'y reflètait.
Bien entendu, le but de cette manoeuvre est de renvoyer le rayon sur un autre miroir. En procédant ainsi par «ping-pong», on peut de la sorte atteindre toutes les cellules à détruire. Par endroit, des bornes faisant office de transmetteur optique permettent d'envoyer le rayon dans une autre partie du circuit, rendu inaccessible par des murs de brique rouges qui absorbent les rayons. Il faut savoir que l'énergie risque de baisser fort dangeureusement vers la fin du jeu, quand le rayon est réfléchi de nombreuses fois.

De plus, des mines placées à des endroits stratégiques «pompent» littéralement l'énergie du générateur laser. Lorsque l'on atteint d'autres tableaux de mystérieux «diablotins» viennent semer un peu de trouble.

Même si les bruitages du jeu sont un peu sommaires Deflektor est un grand jeu, bénéficiant de graphismes bien réalisés. A voir absolument, ne serait-ce que pour l'originalité du scénario.



NORTH STAR
(L'ETOILE DU NORD)

Elle se tient à l'écart, majestueuse et fière... l'ultime espoir de la Terre sauvage et surpeuplée... L'Etoile du Nord, une magnifique station spatiale orbitant une sérénité tranquille, trop tranquille... les préparatifs devraient déjà avoir commencés pour l'évacuation finale. Les communications sont mortes, on ne trouve pas de savants... la population est désemparée.. A-t-elle perdu tout espoir?

Une seule personne peut le savoir, une seule personne dispose des pouvoirs requis. Cette personne, c'est vous... un être unique avec une mission unique.

Spectrum 48K Cassette
Amstrad Cassette Disque
Atari ST Disque
CBM 64/128 Cassette Disque



"D'EN DEHORS DE CE MONDE...



VENOM™ STRIKES BACK

Un message arrive sur l'écran de l'ordinateur MASK – *"Nous avons enlevé SCOTT TRAKKER et le retenons en otage à la lune. A moins de capituler at de livrer la totalité des forces MASK à VENOM, vous ne le reverrez jamais plus."* Signé: Miles Mayhem.

Matt fait face à un dilemme terrible. Accepter les exigences de VENOM serait lui donner le contrôle total de l'Alliance des Nations Pacifiques, mais ignorer ses conditions signifierait sans doute la fin de Scott.

En tant que Matt Trakker, pouvez-vous délivrer Scott et le ramener sain et sauf sur terre?

Spectrum 48K Cassette
CBM 64/128 Cassette Disque
Amstrad Cassette Disque
MSX Cassette



UN MONDE DE DIFFERENCE AVEC LES AUTRES LOGICIELS!

Gremlin Graphics Software Limited, Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS. Telephone (0742) 753423 Angleterre.

BUBBLE BOBBLE

L'heure est aux adaptations de jeux dits "de café"... alors pourquoi ne pas faire un petit Bubble Bobble ? Malheur en a pris aux éditeurs qui ont fait de ce jeu d'arcade de Taito, si sympathique dans sa version d'origine, un véritable raté graphique. Dommage, Firebird a souvent fait mieux.

Editeur : Firebird
Genre : arcade
Intérêt : ★★★
Graphisme : ★
Difficulté : ★★★★
Appréciation : ★★★

Nos héros : BOB et BUB sont des petits brontosaures très malins et qui ont un seul but, celui de combattre tous les autres autochtones à l'humeur belliqueuse. Jusque-là, rien d'extraordinaire mis à part leur façon de se battre. En effet, nos deux protagonistes ont une méthode de combat assez singulière qui consiste à coincer l'ennemi dans une bulle puis de donner un coup de tête ou de pied, enfin tout ce qui peut cogner pour achever le malchanceux. Mais il faut faire vite car la bulle dans laquelle la victime est enfermée prend le large en remontant l'écran et finit par éclater toute seule, libérant sa proie. Heureusement pour vous que BUB et BOB peuvent sauter d'un étage à un autre. D'ailleurs c'est un mouvement absolument nécessaire à nos tendres bêtes car le tableau tend à se remplir de méchantosaures au fur et à mesure des niveaux. Ah oui, en parlant de tableaux, je tiens à préciser qu'il y en a cent ; et paraît-il qu'au bout un revirement nous attend !

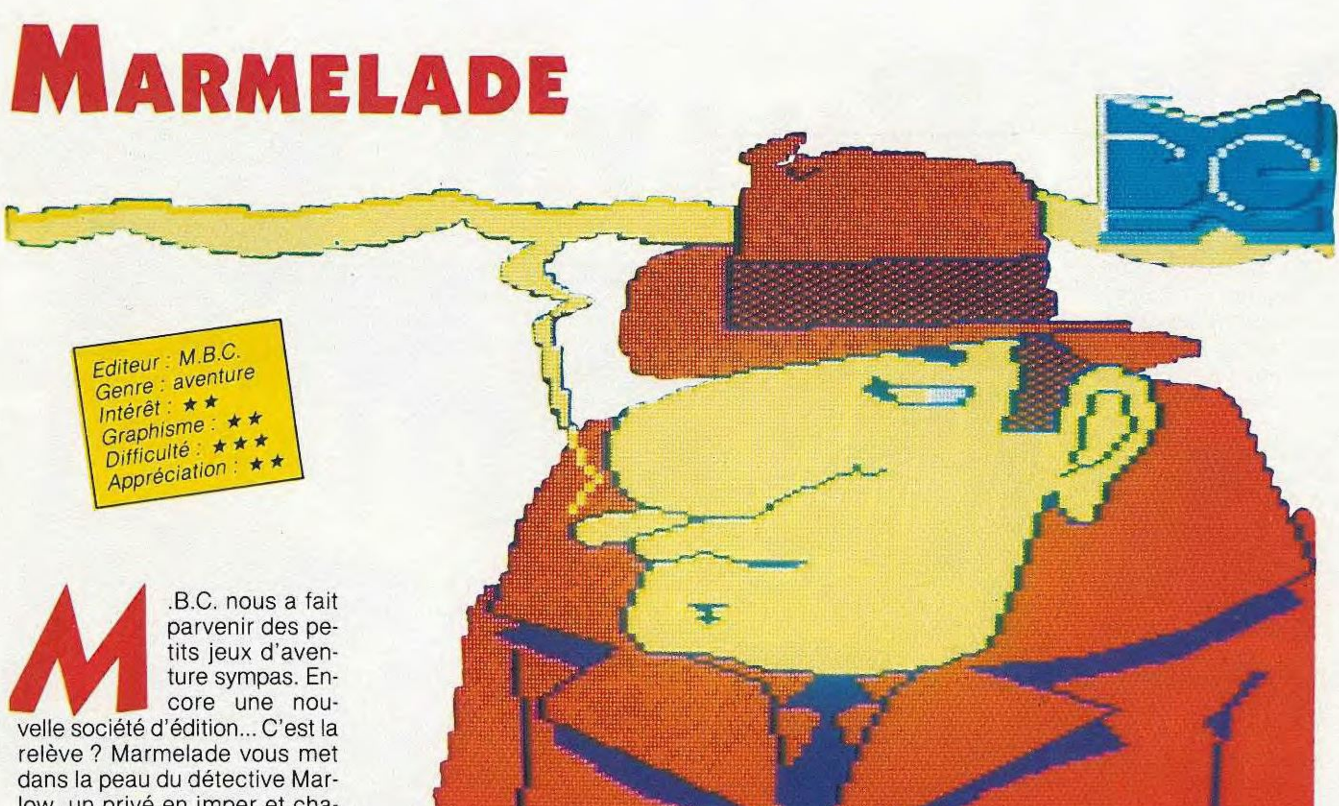
Quand on réussit à détruire un méchant machin, on voit apparaître un bonus sous forme d'un fruit qu'il faudra bien évidemment avaler, gloup ! Si on est très rapide, par exemple trois ennemis d'un coup, alors on a la chance de disposer d'un objet qui peut être un bonbon, une chaussure, un trêfle à quatre feuilles, etc. qui permettent d'avoir soit une vie supplémentaire, soit de la rapidité ou encore de la chance.

Toujours pour vous aider, il existe des bulles contenant du feu, du tonnerre ou de l'eau qu'il suffit d'éclater pour débarrasser son chemin des gêneurs. La première douzaine de tableaux est assez facile à nettoyer, et mieux vaut jouer à deux que seul si on désire aller loin.

Les graphismes ne sont pas géniaux, parfois illisibles tels les scores affichés. Au niveau du son, il n'y a pas eu beaucoup d'efforts, seuls quelques blips et autres bloups s'échappent du haut-parleur. Ce jeu est malgré tout un jeu amusant qui donne néanmoins une vague impression de déjà vu.

Andrianombana Eric

MARMELADE



Editeur : M.B.C.
Genre : aventure
Intérêt : ★★
Graphisme : ★★
Difficulté : ★★★
Appréciation : ★★

M.B.C. nous a fait parvenir des petits jeux d'aventure sympas. Encore une nouvelle société d'édition... C'est la relève ? Marmelade vous met dans la peau du détective Marlow, un privé en imper et chapeau mou (comme Bogart, si, si !), Il devra démanteler un gang de malfaiteurs qui dévaste Hotville, une paisible bourgade américaine. Mais, rien n'est moins simple et votre héros s'enfoncera vite dans cette mélasse... Heu, je veux dire cette marmelade.
Le programme est un jeu d'aventure de facture archi-classique : graphismes et textes avec un analyseur de syntaxe pour les réponses et la possibilité de sauvegarder une partie. Le tout n'est pas vraiment génial ni vraiment original... Les graphismes sont moyens et l'analyseur (c'est le gros point noir de ce genre de jeux !) n'accepte qu'un vocabulaire très limité.
Cependant si vous arrivez à détruire le gang, écrivez vite à Maître George, huissier de justice, il vous fera gagner un voyage à New-York de quatre jours pour deux... On ne peut qu'espérer que les gagnants retrouveront leur calme sur les rives de l'Huston.

Summer Kagan

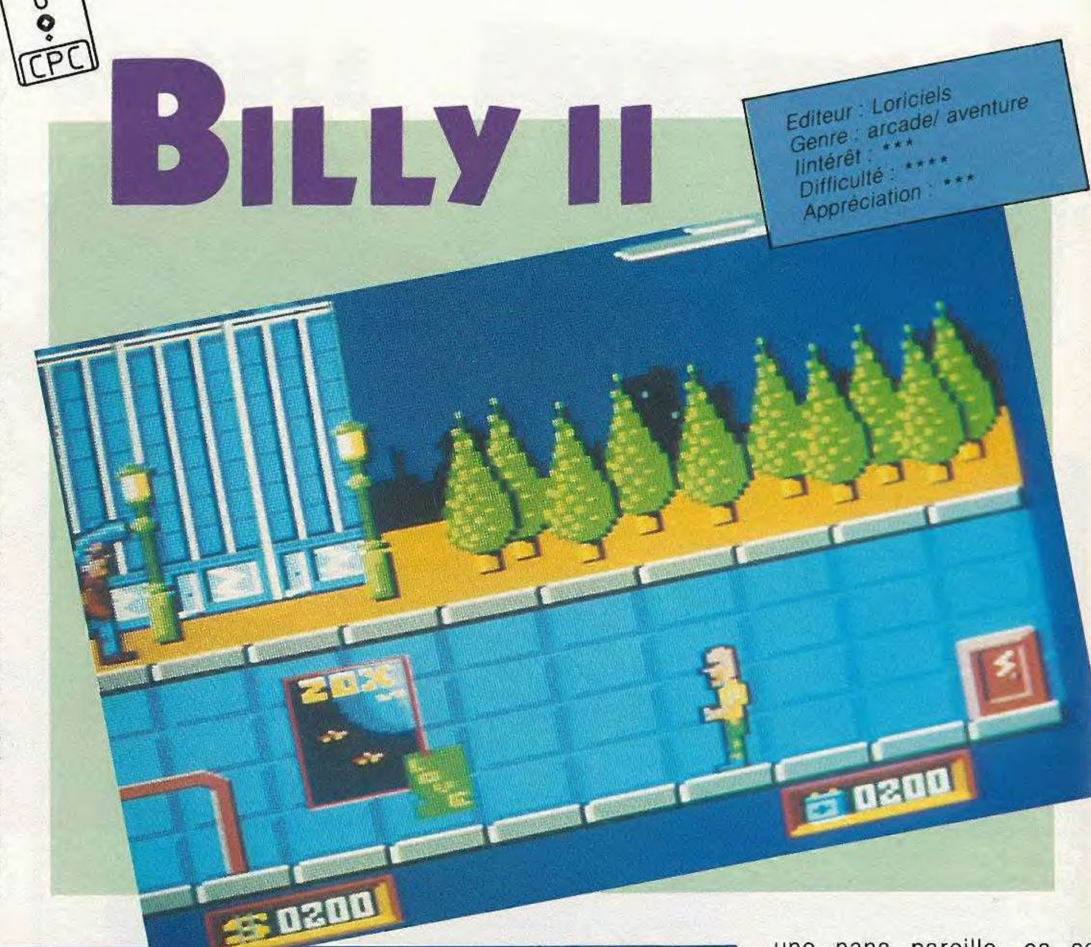


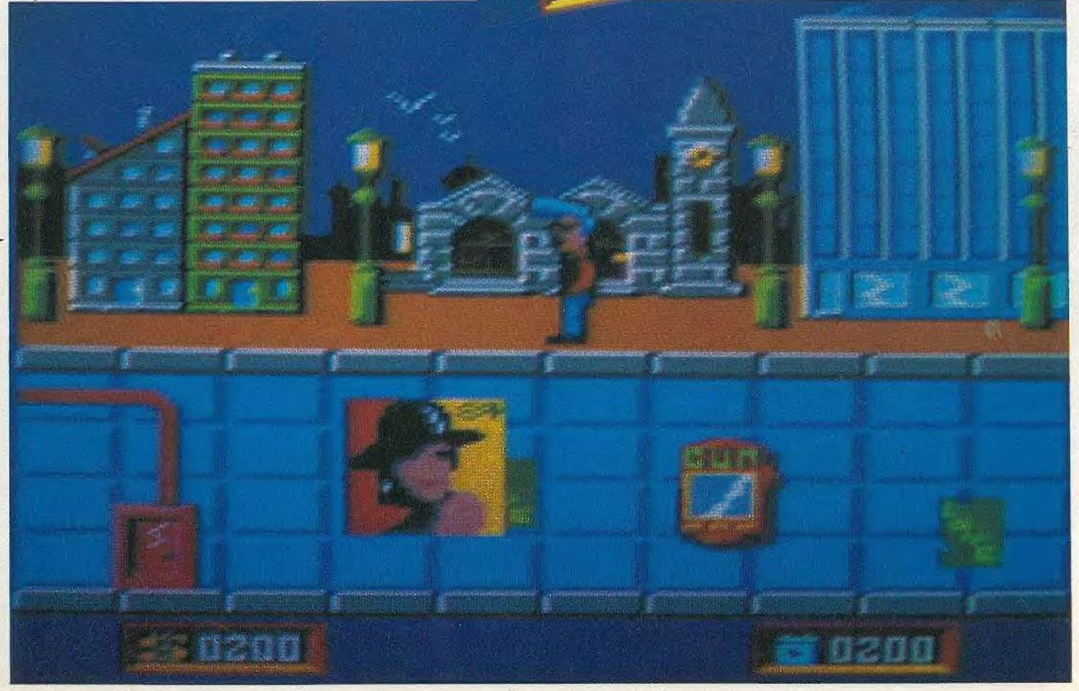
CPC

BILLY II

Editeur : Loriciels
Genre : arcade/ aventure
Intérêt : ***
Difficulté : ****
Appréciation : ***

Ouais, d'accord ! Casse toi j'y ai dit à Lily. Ben j'vais t'dire : je l'ai dans la peau c'te gonzesse et l'mec qui veut s'la faire, mef à sa gueule ! Téléhone avant minuit qu'elle a dit c'te garce, sans ça j'me farcis Ricky l'têtard qu'en pince comme un homard, ha, ha !
La gouaille et les outrances verbiales de notre ami Billy «la Banlieue», dissimulent assez mal le calvaire de cet homme, blessé jusqu'au plus profond de son orgueil de mâle. Richy le tétard ? Alors là, ça craint ! Autant dire que notre héros banané (non, je n'ai pas dit «basané») va s'efforcer de joindre sa meuf au plus tôt, en affrontant les craignos de la bande à Ricky accrochés à ses Santiags (tiens, justement, y a un basané dans le tas). Avec un peu de tune (ouais, du fric quoi) et une pêche d'enfer, Billy déboule dans le quartier à la recherche d'un téléphone. Malheureusement, aucune communication possible en l'absence du code. Ben ouais, une nana pareille, ça se mérite ! Alors que faire ?
Jouer et gagner à tous les jeux vidéo de cette foutue zone, afin d'obtenir le code complet. C'est pas donné ? Pas de problèmes, t'as qu'à détrousser les loubards que tu rencontres, une fois linchés à grands coups de lattes et de mornifles. Et puis n'oublies pas que les parties gagnées te renflouent un max. D'accord, et l'énergie ? Les distributeurs de chewing-gum ne sont pas fait pour les clebs, mais faut voir : gaffe à ton fric ! Mate les deux compteurs en bas de l'écran : celui de gauche c'est pour le fric, celui de droite c'est pour la frite. Plutôt marrant ce Billy II avec sa banlieue pittoresque et colorée, ses autochtones dynamiques et sportifs et ses jeux d'arcades PTT (oui, rapport au téléphone...)

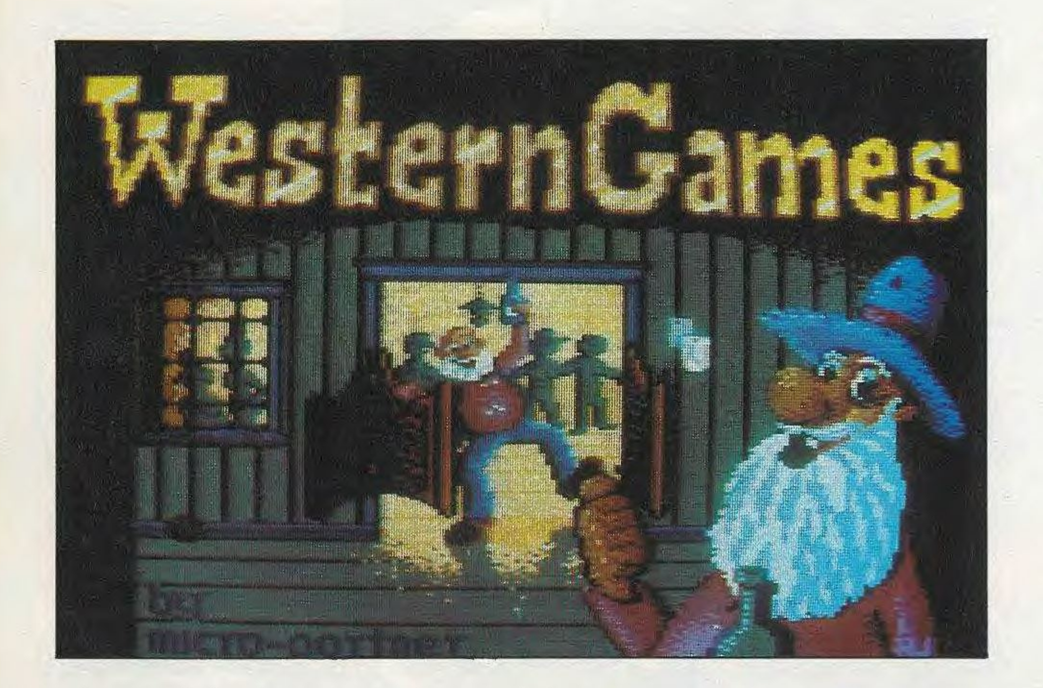




Jean-Claude Paulin



IMAGINE'S ARCADE HITS
ARKANOID
SLAP FIGHT
KUNG-FU II
MAG MAX
LEGEND OF KAGE
GAME OVER
DES JEUX SUPER A DES PRIX DEMENTS
ARKANOID L' INCROYABLE EXPERIENCE CASSE BRIQUES DE TAITO
SLAP FIGHT ACTION ET VITESSE DANS L' ESPACE POUR CE JEU D' ARCADE A SUCCES DE TAITO
YIE AR KUNG FU 2 LA SUITE DU MEILLEUR LOGICIEL D' ARTS MARTIAUX DE KONAMIS YIE AR KUNG FU
MAG MAX AVEZ VOUS LA PUISSANCE ET LA FORCE POUR VAINCRE DANS CE HIT DE NICHIBUTSU
LEGEND OF KAGE VIVEZ DES HEURES DE PLAISIR MAGIQUE DANS CE CONTE DE FEE DE TAITO
GAME OVER UN IMPITOYABLE TEST D' ENDURANCE ET D'AGILITE CONTRE LES FORCE DE LA REINE GREMLA
Imagine
the name of the game
ZAC DE MOUSQUETTE,
06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE.
TEL: 93 42 7145.



WESTERN GAMES



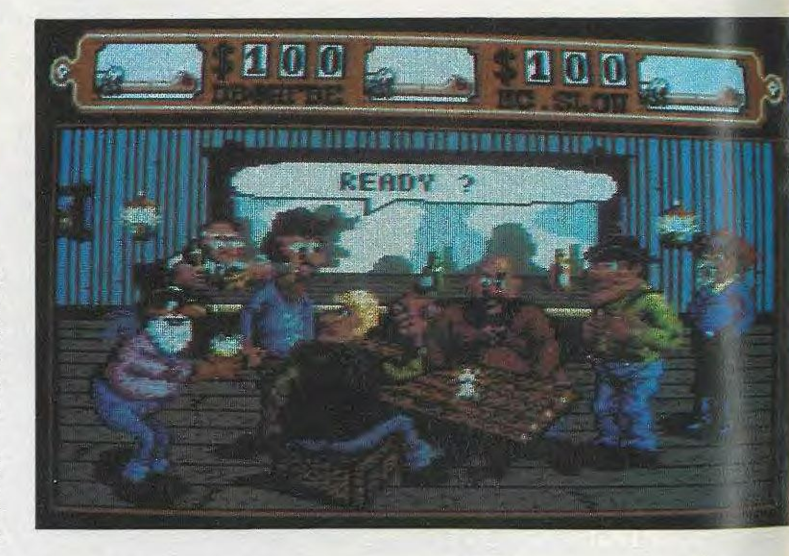


Ne vous y trompez pas, bande d'éléphants : Western Games n'est pas, mais alors là pas du tout, une production des ateliers Epyx. Bien au contraire, ce logiciel nous vient de la Germanie subtropiquale du Nord. D'Allemagne quoi.

Tout commença par un après-midi banal, alors, que chevauchant les vents et accessoirement votre cheval, vous débarquiez dans la petite ville de Filipla Ville. Ce fut le sheriff qui vous accueillit, à bras ouvert et colt pointé sur vous, ce qui est quand même très fort. Il vous fallait en effet vous soumettre à la tradition, qui veut que chaque étranger de passage dans la ville subisse quelques menues épreuves destinées à prouver qu'il est un homme, un vrai, comme Sim.

I'm a poor lonesone cobaye...

Six épreuves sont au menu, à savoir le bras de fer, le tir sur des chopes de bière, le cracher de chique, la danse, la traite des vaches, et la bouffe (où il faut ingurgiter le plus possible de nourriture en un minimun de temps !). Dans chacune, vous vous mesurez au champion local, l'imposant Mac Slow.
Si certaines des épreuves sont évidentes, d'autres peuvent vous paraître obscures. Par exemple, le tir sur des chopes de bière : il consiste à dégainer, viser et enfin tirer sur des chopes de bière qui tient un homme accoudé au bar. Attention de ne pas toucher le type, sinon vous êtes pénalisé.
Le cracher de chique est une vieille coutume des cowboys, la chique. Pour la cracher, il faut prendre un morceau pas trop gros, bien la macher, et la cracher dans un petit pot qui se trouve aux pieds de l'adversaire. Là, deux erreurs sont possibles : avaler la chique ou rater le pot. A noter qu'il est



possible de cracher dans la figure de l'adversaire, ce qui est très drôle.
La danse consiste à danser certes, mais en cadence. Tout faux pas (c'est le cas de le dire) pénalise le concurrent.

Hopla boum

Western Games reprend donc la formule qui a fait le succès d'Epyx, avec de nouvelles épreuves, ma foi assez originales. Mais aussi, hélas, ses premiers défauts, le plus important étant la nécessité de se procurer un nouveau joystick toutes les semaines. Sa robustesse est en effet très fortement éprouvée, notamment lors de l'épreuve du bras de fer. Mais il n'en demeure pas moins un logiciel bien réalisé et amusant, aux graphismes et à l'animation de bonne facture. Une vraie réussite.

Jean-Paul Claudin

EYE



Adapté du jeu de société qui sortira en France simultanément, ce logiciel qui nécessite réflexion et concentration vous passionnera tant par la simplicité de l'objectif que par la difficulté de son accomplissement.



Editeur : Endurance Games
Genre : jeu de réflexion
Intérêt : ★★★
Graphisme : ★★★★
Difficulté : ★★★★
Appréciation : ★★★★★

A l'origine, ce jeu fut créé par trois personnes biens différentes de par leurs activités professionnelles ; l'une était enseignante, l'autre étudiante et la dernière un ex-jockey. Ce mélange fit bien l'affaire, puisque plus de sept années après la première conception du jeu, voici enfin fini le jeu de reflexion par excellence : EYE. Comme le vante le produit, ceci n'est pas un jeu comme les autres. En effet, ici on n'a pas besoin de dés, d'argent, de scores à réaliser ni de connaissances particulières. Ceci est un pur jeu de réflexion, de stratégie qui demande un grand effort d'attention.

Adaptation oblige...

Parce qu'il est l'adaptation du jeu de société, le logiciel se présente aussi dans une superbe boîte très attrayante. La disquette est enfermée dans un coffret de carton renforcé sur la face duquel est representé le visage d'une femme derrière des stores entrouverts. On dispose aussi d'une carte représentant le plateau de jeu. Côté manuel, les règles du jeu ne sont pas trop mal expliquées ; malheureusement je ne possédais que la notice en Anglais. Ne vous inquiétez pas, une traduction en français sera disponible.

Le jeu

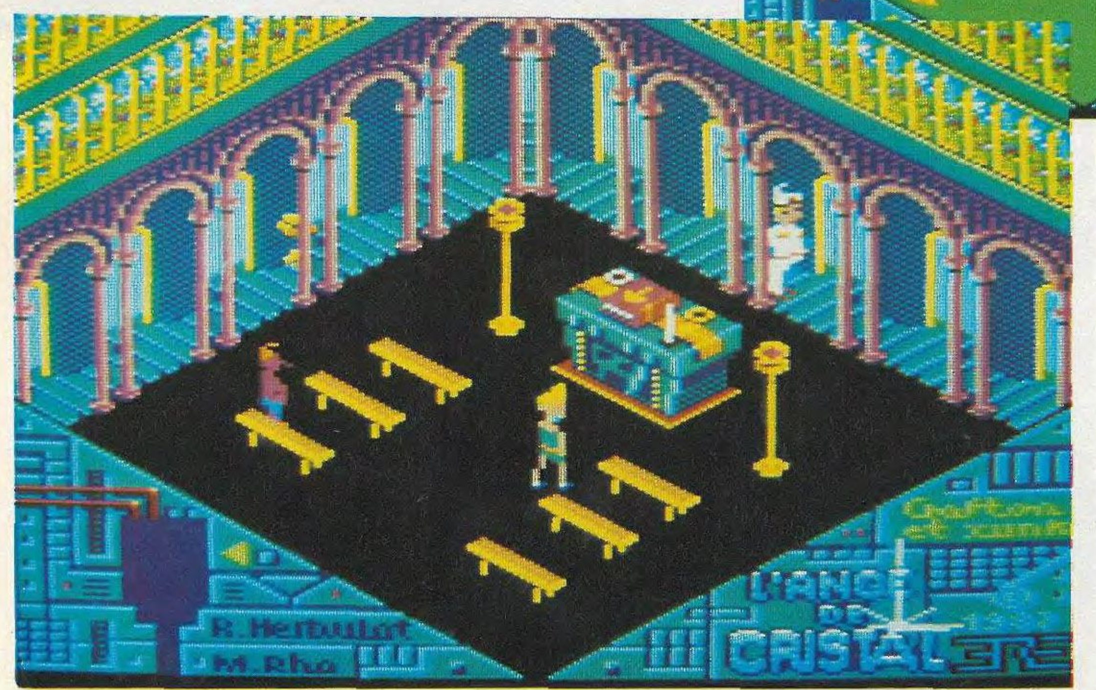
Comme tout jeu de société, EYE se pratique sur un plateau ; ici l'écran représente ce dernier. Il est donc constitué de trente-deux petites cases de couleurs formant huit spirales de quatre cases colorées. Il y a huit couleurs différentes. On constate qu'il existe quatre figures possibles en faisant tourner les spirales.
Le but du jeu est d'obtenir le nombre nécessaire de jetons sur les cases de couleur leur correspondant. Notons déjà que l'on peut y jouer jusqu'à quatre personnes. Il est bien sûr possible d'y jouer seul ; l'ordinateur étant votre adversaire. Que l'on joue à quatre ou seul, les règles ne sont pas tout à fait les mêmes ; l'objectif lui ne change pas.
Prenons comme exemple le jeu à deux joueurs. Dans ce cas, le gagnant est celui qui réussit à avoir quatre de ses six jetons sur le patron correspondant à sa couleur (le patron est la forme de l'alignement des cases de même couleur).
Cela pourrait paraître simple ; mais en fait tout se complique lorsque les spirales tournent d'une position, déformant complètement votre patron. C'est ainsi que ce dernier se trouve transformé, et les quatre carrés le formant se retrouvent ailleurs et d'une autre couleur, faussant votre jeu. La rotation des spirales peut être provoquée volontairement afin de reformer un nouveau patron.
Je n'en rajouterais pas plus car EYE n'est pas un jeu qui se raconte mais auquel on s'adonne. Il paraît que c'est le jeu préféré de *Kasparov*. Allez savoir pourquoi ?

Andrianombana Eric



L'ANGE DE CRISTAL

Crafton et Xunk ont fait le tour du monde. Des Etats-Unis au Japon, des milliers de joueurs ont suivi leurs aventures. Krafton et Xunk sont de vrais héros, et comme tous les vrais héros, ils reviennent encore, pour le plus grand plaisir des petits et des grands, nous faire vivre l'épopée de L'Ange de Cristal.





Ce n'est pas tous les jours qu'un éditeur français peut se vanter d'être à l'origine d'un soft de classe internationale. Rendons cette grâce à Ere Informatique et à ses deux auteurs, Michel Rho et Rémi Herbulot : Crafton et Xunk est bon ! Il y a quelques jours, Emmanuel Viau, le PDG d'Ere me tend une disquette : « Tiens, essaye ça : c'est le deuxième Crafton et Xunk », « Aïe ! » me dis-je, après Rambo VII et Amytiville XXI, voici venir pour nous le temps de supporter les deuxièmes épisodes des aventures de héros fatigués de la micro. Chez moi, j'ai essayé « l'Ange de Cristal »... C'est génial.

Dix fois plus de personnages et d'écrans, un graphisme encore plus léché, un scénario beaucoup plus intéressant, des bruitages bien plus réussis et, en plus, des femmes... Enfin, je devrais dire une femme... ou encore, une podocéphale de la même race que Xunk. Bref ce logiciel est encore meilleur que son prédécesseur, même s'il est moins original (hé ben oui, Crafton et Xunk avait déjà été inventé !).Crafton, l'androïde, et son ami Xunk, le podocéphale entendez par là, un animal avec un pied et une tête... point final ! doivent découvrir le secret d'Antirès, la demeure des dieux de Kef. Kef est une petite planète où vivent les sympathiques Swapis et les laborieux Stiffiens. Antirès est une mystérieuse construction, enfouie à flanc de montagne, où les Stiffiens ont découvert la source de leur nouvelle religion.

Pour pénétrer dans Antirès, il faut d'abord s'allier avec les Swapis. Il faudra accomplir trois de leurs souhaits pour obtenir leurs bonnes grâces. Ensuite, Crafton pourra entrer dans la première salle d'Antirès, et Xunk aussi s'il n'est pas encore en train de batifoller avec la Xunkette !

Ce jeu est bourré de gags et clins d'oeil. C'est toujours agréable de sourire en jouant. Mais, il m'a aussi fait froncer les sourcils car il est très difficile d'éviter tous les pièges... Un très bon jeu !

Summer Kagan

PEUR SUR AMITYVILLE

Editeur : Ubi soft
Genre : Aventure
Graphisme : ***
Intérêt : ****
Difficulté : ****
Appréciation : ****

CPC



Quelle idée de venir s'installer dans le bled paumé Amityville, où régnait jadis, une terreur abyssale. Quelle inconscience de loger sa famille dans une sombre demeure, point de focalisation reconnu des forces maléfiques et théâtre d'un horrible drame... !

La présentation résolument sinistre (par une nuit d'orage, un élégant squelette transpercé d'un pieu sanguinolant, pose devant la sinistre maison) et la morbidité du thème musical, vous imprègnent de l'atmosphère réjouissante de cette aventure. Mortifié par les ricanements diaboliques d'un crâne plus vrai que nature, vous pénétrez dans le gai logis aux dominantes rougeâtres. Bon sang qu'il fait soif, très soif, anormalement soif ! Dix jours d'abomination vous attendent désormais, un calendrier implacable (jour/heure) témoignant du temps écoulé.

Toutes les actions (choix des directions et dialogues) sont traitées par le joystick, ou les touches directionnelles + espace. Le vocabulaire disponible figure dans deux colonnes - une pour les verbes, l'autre pour les sujets - au défilement vertical. Une fenêtre abreuve le joueur de commentaires sur les lieux visités et les conséquences de ses actes. Deux cases précisent respectivement, l'action de première nécessité à entreprendre d'urgence et les objets récoltés. Amityville vous souhaite un très agréable séjour...

Jean-Claude Paulin

FROZARDA

Editeur : M.B.C.
Genre : aventure
Intérêt : ★★
Graphisme : ★★
Difficulté : ★★★
Appréciation : ★★

CPC



Deuxième jeu d'aventures de M.B.C. ces p'tits jeunes commencent très fort ! Frozarda, c'est l'histoire revue et corrigée de Dracula, le prince des ténèbres. Vous êtes un pauvre enquêteur et vous serez très vite confronté aux dures réalités de la vie en Transylvanie. A propos, si vous trouvez très rapidement la solution, vous avez la possibilité de gagner un voyage (deux semaines pour deux personnes en Transylvanie)... Ils sont fous, chez M.B.C., de sacrifier ainsi des acheteurs potentiels. Le jeu est charmant mais il manque vraiment d'originalité. C'est une aventure en textes/graphismes au scénario malheureusement un peu faiblard.

Summer Kagan



CLEVER & SMART

PCW

Editeur : Magic Bytes
Genre : arcade-aventure
Intérêt : ★★★
Graphisme : ★★★
Difficulté : ★★★
Appréciation : ★★★

Ce n'est qu'hier, lors d'une conférence de presse, que les services secrets ont annoncé la disparition de l'un de leurs chercheurs, le docteur Bactérie. Interrogé par nos reporters, Monsieur L, le chef des services secrets ne peut exclure l'hypothèse d'un enlèvement par une organisation terroriste...

Le disparu a été vu pour la dernière fois dans le square, alors qu'il sortait des toilettes publiques. Il arborait alors un sourire radieux. Mais depuis, on n'a plus aucune nouvelle de lui ; il s'est rendu ni à la réunion hebdomadaire des Services Secrets, ni à son bureau. Des recherches ont bien sûr débuté immédiatement, mais sont demeurées vaines. Elles ont pourtant permis de mettre en avant, sans pouvoir le prouver, la culpabilité d'une organisation terroriste Moyen-Orientale, nommé M.E.R.E. A ce jour, aucune demande de rançon n'a encore été faite. Monsieur L a dépêché sur cette affaire sa meilleure équipe, les agents Fred Clever et Jeff Smart, équipe qui a la réputation d'être imbattable. Espérons que ces deux fins limiers pourront retrouver le docteur Bactérie, et si possible, vivant...

Ach, gross Paris, Cholie Mademoiselle

Eh bien oui, c'est un logiciel allemand que nous avons entre les mains. Nos amis d'Outre-Rhin se font distribuer dans notre douce France, cher pays de mon enfance, par le lyonnais Infogrames. Intéressant au premier abord, ce jeu bénéficie d'une pluralité de décors importants : la ville, les égouts, le restaurant, la banque, etc... ainsi qu'une célérité manifeste, plus qu'honorable. Hélas, il se révèle bien vite lassant, malgré les pointes d'humour dont ont su faire preuve les programmeurs (de l'humour allemand bien gras, à en faire péter le bac à choucroute (le ventre) et le réservoir à bière (la vessie). Quel que soit l'endroit où l'on se trouve, l'action se résume à une chose : progresser dans un labyrinthe et entrer partout où c'est possible. Cette monotonie d'action n'est même pas compensée par un fond sonore agréable, ce qui enlève d'autant au plaisir de jouer. A essayer, uniquement par curiosité...

Charles-Henri de Maidheult





LA CHOSE DE GROTEMBOURG



Horreur ! En rentrant d'un voyage d'affaires, vous découvrez le corps de votre femme inerte et en plusieurs morceaux. Votre sang ne fait qu'un tour et emporté par le désir de vengeance, vous décidez de retrouver le meurtrier. Oui, mais qui cela peut-il être ? C'est alors que commence pour vous une enquête bien difficile : pas d'indices,pas de témoins. Vous partez ainsi à la recherche de tout ce qui peut vous aider.

Mais vous découvrez bien vite que votre femme n'est pas la seule victime du village. En entrant dans un pavillon, vous trouvez un autre cadavre, victime apparemment du même assassin. Chemin faisant, vous rencontrez un clochard au coin d'une rue qui vous apprend l'existence d'un souterrain non loin de là. Vous déduisez bien vite que le seul moyen de pénétrer dans cet étrange manoir entouré d'une grille bien aiguisée est d'emprunter ce souterrain. Mais je n'en dirai pas plus, à vous de tenter l'aventure.

Le jeu

Il se déroule comme les grands jeux d'aventure. A l'écran, on trouve une fenêtre pour visualiser le décor dans lequel vous êtes. En dessous, se trouve la description de l'image et l'analyseur syntaxique. Sur les côtés sont dessinés une rose des vents et un petit cadre dont nous verrons l'utilité plus loin. Côté graphisme, c'est pas trop mal. Les décors sont réalisés en mode 1 et les dessins sont assez fins. Les personnages sont bien esquissés, et on y reconnaît par exemple Serge Gainsbourg que l'on peut rencontrer dans une taverne.

De l'humour

On s'adonne avec plaisir à ce jeu qui est plein d'humour. En effet, à chaque ordre donné, l'ordinateur vous répond avec un ton amusant, et dont les remarques sont tout droit inspirées des publicités vues à la télévision. Par exemple, à l'apparition sur l'écran de Serge Gainsbourg, le jeu affiche - No comment -, les connaisseurs apprécieront. Toujours dans le rire, lorsque l'analyseur ne saisit pas vos phrases, il fait apparaître dans un petit cadre des personnages très expressifs vous montrant leur mépris. Par contre si vous êtes sur la bonne voie pendant le jeu, le charmant visage d'une femme est affiché pour vous encourager. Ce jeu mélange bien l'humour et l'horreur, ce qui le rend agréable à pratiquer. Notons que l'ambiance du village est assez froide ; et restez bien sur vos gardes. Un conseil : faites attention en traversant les rues, il y a des chauffards partout.

Andrianombana Eric

Editeur : Ubi-Soft
Genre : aventure
Graphisme : ★★★★
Difficulté : ★★★★
Intérêt : ★★★★
Originalité : ★★★★
Appréciation : ★★★★



FLYING SHARK

Ca y est, les ennemis sont là, ils envahissent l'île. Ils ont même réussi à en prendre possession en partie, et ils y ont installé des fortifications. Ils sont très puissants et disposent d'une aviation composée de bombardiers et de chasseurs rapides qui font d'eux les maîtres du ciel. Mais ils sont aussi les plus forts sur terre avec une multitude de chars disséminés dans les bois, dans des fortifications hautement protégées par une DCA adroite. Idem pour la mer, où ils possèdent également des vaisseaux très coriaces.

Face à cette armée apparemment invincible, vous ne disposez que d'un avion de chasse, un biplan : le Flying Shark. C'est avec courage que vous allez affronter l'ennemi qui aurait tord de vous sous-estimer.

L'optimisme est toutefois de rigueur. En effet, si les adversaires sont vraiment trop nombreux et impossibles à contenir, il vous reste la solution extrême : la bombe. Avec elle, tout l'écran est nettoyé, plus un seul survivant. N'ayez recours aux bombes que dans les situations très délicates car leur nombre est limité à quatre. Si vous êtes un as et que vous abattez toute une escadrille en un seul passage, alors votre avion se verra attribuer deux canons supplémentaires, ce qui double votre puissance de feu.

L'adaptation est fidèle ; malheureusement on peut être déçu par le graphisme. En effet l'écran de jeu est trop petit. De plus votre avion est minuscule, ainsi que ceux de vos ennemis, et pour corser le tout, les couleurs virent toutes sur le vert ou le marron. Ainsi, il m'est arrivé de prendre un palmier pour mon avion et lycée de Versailles.

Malgré cela, les décors sont lisibles et l'on peut passer une bonne partie ; attention aux crampes !

Andrianombana Eric





Voici encore une adaptation d'un jeu de café créé par TAITO. Comme d'habitude c'est Firebird qui s'occupe de la conversion et de la distribution.

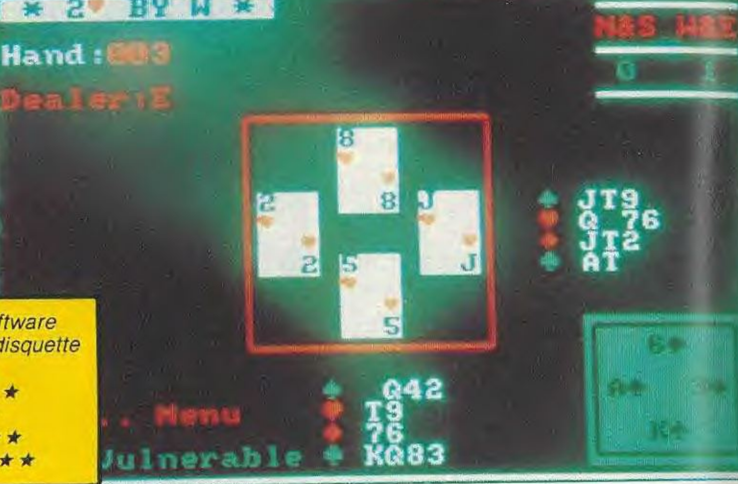






COLOSSUS BRIDGE 4

Les joueurs de Bridge possesseurs d'Amstrad ont attendu longtemps avant d'avoir quelque chose à se mettre sous la dent, mais après Bridge Player 3 et Bridge (Infogrammes) tous deux testés dans nos précédents numéros un troisième logiciel fait son apparition sur le marché : Colossus Bridge 4.



Editeur : CDS Software
Support : K7 ou disquette
Genre : réflexion
Graphisme : ★★★
Intérêt : ★★★★
Difficulté : ★★★★
Appréciation : ★★★

Avec le logiciel vous entrez également en possession d'un manuel de 12 pages et d'un livre de 125 pages intitulé « Begin Bridge » mais comme le titre du livre le laisse entrevoir l'ensemble est malheureusement en anglais. Le logiciel comporte une face *Jeu de Bridge* et une face *Tutor*. La face *Tutor* vous permet de tester vos connaissances sur dix types de donnes préétablies allant de l'ouverture simple aux enchères de chelem en passant par les enchères défensives, et ce fonction de ce que vous avez, appris dans la méthode fournie avec le logiciel. Lors de ces données, le Tutor vous impose la façon de jouer, et ne vous permet, et c'est dommage, d'essayer aucune variante. A la fin du jeu, un commentaire de la donne et du jeu sont faits, mais là aussi pas d'option française. A nos dictionnaires !

Attaquons la face Jeu proprement dite. Dès le début nous trouvons un nombre impressionnant d'options : distribution « truquée », enregistrer ou charger une donne, retour en arrière en cours de partie, vitesse de jeu variable, changement de couleur du fond, démonstration, sortie des donnes sur imprimante vous sont proposées en plus des options habituelles dans les logiciels de ce genre. On vous dit dès les premières lignes de la notice que Colossus Bridge joue le système Acol (propre aux Anglo-Saxons) avec les conventions Stayman, Blackwood, Baron, et deux trèfles fort. Mais première surprise, dans les nombreuses options proposées, vous ne pouvez pas choisir les conventions Jacoby, Gerber, et Sans-Atout Faible, si couramment joués par certains, pas plus que d'autres conventions d'ailleurs. Vous ne pourrez pas plus jouer la Majeure Cinquième (méthode la plus utilisée en France de nos jours).

Les enchères sont ici aussi insuffisamment développées, ce qui nous amène parfois à jouer, parfois, des contrats fantasques. Le curseur mobile ou les fenêtres ne sont pas utilisées dans le fonctionnement du logiciel. Il vous faut donc utiliser le clavier tant pour afficher le contrat choisi que pour les cartes à jouer. Cela entraîne souvent des erreurs d'autant plus que le logiciel ne vous laisse pas le loisir de confirmer votre choix, ne serait-ce que par l'appui sur la touche « Return ». Le graphisme des cartes est très sommaire, et l'écran est envahi de renseignements dont certains ne sont pas indispensables et ont tendance à vous détourner de votre jeu. N'oubliez pas non plus lors de la sélection de la vitesse de jeu, de choisir une vitesse moyenne, faute de quoi vous n'aurez pas le temps de voir la donne se jouer.

Le jeu de la carte reste très moyen, mais dans Colossus Bridge, nous n'avons pas l'impression que l'ordinateur connaît le jeu des différentes mains comme cela paraissait être le cas dans Bridge Player 3. Un autre regret : pas moyen de faire rejouer une donne par l'ordinateur. Vous ne pourrez donc pas comparer votre façon de jouer à la sienne.

En conclusion ce logiciel qui, il y a quelques mois, nous aurait paru d'assez bonne qualité, est maintenant un peu dépassé. C.D.S. Software nous avait habitué à mieux avec Colossus Chess. Parmi les logiciels de Bridge proposés pour votre CPC c'est donc pour l'instant toujours (au diable les chauvins), un logiciel français qui reste le meilleur.

J.-M. Henry



Q : Fidèle lecteur Amstrad Magazine, j'ai quatorze ans et possède un CPC 464. J'ai un gros problème. Je suis possesseur de 37 jeux et parmi ceux-là, 4 d'entre eux (1942, Ghostbusters, Bruce Lee et Biggles) se chargent mal. En effet, quand je «loade» le programme tout va bien mais au milieu du chargement s'inscrit : «Read error b» «Rewind tape». Qu'est-ce que cela veut dire et comment y remédier ?

Hervé Charles
Bernac

R : Il se peut que la cassette sur laquelle sont logés ces logiciels soit de mauvaise qualité, d'un usage trop fréquent, ou encore qu'elle ait été exposée à un champ magnétique (télévision, etc.). Tous ces facteurs peuvent altérer les possibilités sonores de la cassettte et, dans ce cas, le chargement des programmes qui y sont contenus génèrera une erreur de lecture (Read error a ou b). Vérifiez aussi le niveau sonore de votre magnétophone car il est possible que la cassette en question contienne des logiciels enregistrés plus faiblement que tous les autres qui sont en votre possession.

Q : Je suis en possession d'un Amstrad CPC 6128 avec écran monochrome depuis Noël 1986. J'ai donc reçu l'ordinateur accompagné d'un manuel en accord avec celui-ci, mais, hélas, il n'était pas en français mais en anglais. A cause de ce gros problème je ne peux pas apprendre à programmer en BASIC. Ma question est donc la suivante : «Savez-vous où je pourrai m'en procurer un ?»

Ressiot Nicolas
Ste Bazeille

R : Vous pouvez déposer une demande auprès du magasin chez lequel vous avez acheté votre ordinateur. Si votre essai ne s'avérait pas fructueux,il vous faudrait alors écrire à Amstrad France pour essayer d'obtenir votre manuel en version française.Vous avez cependant une seconde possibilité qui est de vous procurer divers ouvrages traitant du BASIC sur Amstrad (aux Editions PSI par exemple)

Q : Je possède un CPC 464 et je désirerais échanger mon moniteur monochrome contre un moniteur couleur sans pour autant changer aussi le clavier. Est-ce possible ?

Mr Courtas
Morigny

R : Ceci est encore une fois (et malheureusement) impossible. Les ordinateurs Amstrad sont en effet vendus avec leur propre moniteur et non en pièces détachées. Il vous faudrait donc soit en acheter un autre ou alors essayer de trouver un particulier qui pourrait satisfaire votre demande.

Q : Je possède un CPC 464 et j'y ai rajouté mon magnétophone pour charger la majorité des jeux. Seulement, pour cela, il me faut mettre le volume au maximum et cela fait un bruit d'enfer. Comment y remédier sans devoir acheter un autre magnétophone. J'ai un autre problème : j'ai en effet essayé de sauvegarder en utilisant la procédure habituelle. Cela fonctionne mais à partir du moment où je veux lire le programme mon problème se pose. L'enregistreur continue à tourner après la fin et l'ordinateur ne donne plus rien. En outre, le programme n'est pas chargé. Pouvez-vous m'éclairer ?

Corman Thierry
Herstal

R : En ce qui concerne le volume, il vous suffit de brancher une fiche Jack dans votre prise casque. Si votre magnétophone n'en possède pas, vous pouvez alors brancher un interrupteur qui vous permettra de déconnecter votre haut-parleur pendant les chargements.

Quant à votre second problème, il est probable qu'il soit dû à un mauvais azimutage de votre tête de lecture. Il vous faut donc vous servir de la vis de réglage de ladite tête de façon à obtenir le son le plus aigu possible à la lecture d'un logiciel.

Q : Ignorant en matière d'ordinateurs, j'aimerais savoir s'il vous est possible de me communiquer une adresse de vendeurs en matériel informatique qui fournissent des moniteurs couleurs (de n'importe quelle marque), pas trop chers, équipés de prise péritel. En effet, je viens d'apprendre qu'avec une interface péritel on pouvait connecter un PC sur un moniteur muni de cette sorte de prise. Je suis maintenant à la recherche de ce type de moniteur mais je ne sais pas où m'en procurer.

Alexis Henaux
Chenôve.

R : Nous vous rappelons que tous les téléviseurs, ou moniteurs (dans le cas d'applications informatiques) comme les nomment les initiés, vendus dans le commerce possèdent une prise péritel depuis 1975. La seule différence existant entre un moniteur et un banal téléviseur réside dans le fait que le premier est conçu exclusivement pour l'informatique et ne possède donc pas obligatoirement une prise péritel, alors que le second en a automatiquement une mais n'est pas

spécialisé dans ce type d'application. Par conséquent si vous décidez d'acquérir l'interface péritel, n'importe quel téléviseur réalisé après 1975 pourra faire votre affaire.

Q : Je possède un CPC 464 monochrome et j'aimerais connaître une façon simple d'empêcher que la touche <ESC> et que <CTRL-SHIFT-ESC> soient pris en compte dans un programme.
Eric Mermot.

R : D'une part il est vrai que quelquefois il est désagréable que certaines personnes puissent sans problèmes accéder et changer au gré de leurs fantaisies vos programmes personnels. Toutefois avant de répondre à votre question il faut savoir que l'emploi de tels techniques demande à ce que le ou les programmes soient testés avant d'insérer toutes fonctions d'arrêt du <BREAK> ou de la rénitialisation de l'ordinateur. Pour éviter un « reset » de votre CPC il vous suffit de faire un POKE &BDEE,&C9. Ceci a pour effet de produire un break au lieu de perdre le programme. Pour annuler la touche <ESC> vous devez inclure un CALL &BB48 en début de programme. Ces deux instructions sont identiques pour tous les CPC et devraient fonctionner normalement sans aucun problème de compatibilité.

Q : J'exerce un métier qui est proche des préoccupations informatiques. je suis attaché de direction dans un hôpital, mais je reste en fait passif puisque je me contente de profiter des informations. J'envisage donc de me lancer un peu dans la micro-informatique qui, je pense, peut m'apporter beaucoup à titre personnel. Mais je suis novice et je me trouve bien démuni. Je viens d'acheter récemment le numéro de novembre d'Amstrad magazine qui m'a fortement intéressé. Je pense que le type de matériel qui serait souhaitable pour moi serait le CPC 464. Pouvez-vous me conseiller sur la démarche à suivre ? Je pense aussi qu'il me faudra un ouvrage d'initiation à la micro-informatique et plus particulièrement aux possibilités des Amstrad, à leur fonctionnement, à leur structure et, bien sûr, à leur programmation. Dans mon cas, ce qui me paraît le plus important est de pouvoir classer les informations qui parfois me surpassent. J'ai donc beaucoup de pôles d'intérêt...
Henri Musquin
Lignières

R : Le problème est des plus délicats car il n'existe pas à proprement parler de méthode ou de recette miracle concernant le choix d'un ordinateur. Toutefois, les types d'applications qui lui sont destinés permettent de définir ses caractéristiques principales. Le CPC 464 est relativement conseillé pour l'initiation car c'est la version la moins onéreuse de la gamme Amstrad et disons-le la moins pratique. En effet, l'accès aux fichiers s'effectuant par le lecteur de cassette, il ne convient pas à la sauvegarde et aux chargements fréquents de données (lenteur oblige...). C'est pourquoi, pour l'application, nous vous conseillons le CPC 6128. Pourvu d'une mémoire plus vaste que le CPC 464 et d'un lecteur de disquettes, il vous permettra tous les traitements de fichiers dont vous aurez besoin, et ceci avec une rapidité satisfaisante. Le choix d'une version monochrome ou couleur ne revient qu'à vous. Il est fonction des moyens que vous possédez et, bien sûr, de vos propres goûts en matière de couleurs. Il faut cependant savoir que les deux versions ne sont pas interchangeables. Si vous désirez plus de précisions il vous faudra consulter un revendeur.
En ce qui concerne une documentation traitant de l'Amstrad, le manuel fourni à l'achat du CPC s'avère complet et simple de compréhension pour un novice. Cependant une fois ce stade dépassé, des ouvrages complémentaires traitant de divers sujets (architecture interne, graphisme etc.) vous permettrons d'accroître davantage vos connaissances en micro-informatique).

Q : Je possède un Amstrad CPC 464 et récemment je me suis aperçu en appuyant sur la touche PLAY de mon Datacorder de la forme étrange d'un élément du lecteur de cassettes. Est-il normal qu'il y ait un bout métallique qui dépasse et qui ne soit pas parallèle au reste de l'appareil ?
Yves Ancelin
Fougères

R : Il n'y a aucune inquiétude à avoir quant à ce « bout métallique qui dépasse » car il est d'origine sur tous les Datacorder et ne saurait en aucun cas causer le moindre dommage à vos cassettes. Il fait partie intégrante de la tête d'écriture de votre lecteur de cassettes et semble tout à fait correctement placé. Il est donc inutile de paniquer pour ce modeste problème mécanique.

Q : J'ai fait récemment l'acquisition d'un joystick spectravidéo quinckshoot 2 et j'ai remarqué que le bonton de tir automatique ne fonctionne pas correctement. Pourriez-vous me dire pourquoi ce bouton de tir automatique pouvant être très utile ne marche pas ?
Alice Guetan
Toulouse

R : La raison est en fort simple. Sachez tout d'abord, que l'option tir automatique fonctionne à partir d'un circuit oscillateur interne au joystick. Cependant, pour un fonctionnement adéquat, le circuit doit être alimenté en + 5v. Or celui-ci n'est pas alimenté en + 5v mais par un signal exploitable par le circuit et bloque donc complètement le joystick. Par conséquent, pour les profanes, il faut savoir que c'est un défaut d'alimentation qui provoque ce fonctionnement anormal.

Q : Pourriez-vous répondre à un problème qui s'avère très utile ? Je possède maintenant un CPC 6128 et j'ai de nombreux jeux qui sont contenus sur cassettes. Possédant également un lecteur de cassettes Commodore tout neuf, je voudrais pouvoir utiliser ce dernier pour recopier mes logiciels sur disquettes. Je connais le mode de transposition mais ce qui me préoccupe c'est de savoir si je peux trouver et brancher une fiche 5 broches (TAPE du 6128) à la place de la fiche plate du lecteur Commodore et surtout de quelle façon ?
Abriel André
Dole

R : Vous n'êtes certes pas le premier à vouloir modifier un magnétophone de récupération. Pour se faire, il vous faut avant tout vous procurer le schéma de brochage de la fiche du magnétophone avec les correspondances puis le comparer à celui de l'Amstrad. Si les noms des broches ne correspondaient pas, le câblage serait impossible à moins d'essayer de « bidouiller » ce qui ne réussit pas à tous les coups. Dans votre cas, sachez que le magnétophone Commodore ne peut s'adapter directement sur l'Amstrad. En effet, lorsque l'on frappe Save ou Load au clavier du Commodore, celui-ci alimente le moteur du magnétophone. Après la fin de toutes les opérations, il coupe cette alimentation ce qui a pour effet de stopper la lecture ou l'écriture de la bande. L'Amstrad, contrairement au Commodore, envoie juste des signaux de commandes de marche ou arrêt mais son magnétophone possède sa propre alimentation. C'est pourquoi votre adaptation est impossible à moins de réaliser une alimentation pour votre magnétophone et l'interface lui permettant d'être commandée par l'Amstrad.

Q : Mes enfants sont possesseurs d'un CPC 6128 à clavier QWERTY et ils ont acheté « Astérix et la potion magique ». Leur problème est que ce jeu ne passe pas. En effet, dès qu'il est chargé, l'ordinateur se vide. D'autre part, il semblerait d'après le vendeur qu'il fonctionne correctement sur clavier AZERTY. Devons-nous changer d'ordinateur (de clavier).
Portha Gérard
Luneville

R : Si votre ordinateur fonctionne normalement avec d'autres logiciels, il n'y a aucune raison de vouloir le changer ou le renvoyer. Ceci dit, votre problème peut provenir directement et tout simplement de votre disquette. Il n'y a en effet aucune autre cause évidente pour que ce jeu ne fonctionne pas.

AMSAISIE

Nous vous félicitons d'être de plus en plus nombreux à nous communiquer des programmes réalisés partiellement ou totalement en langage machine. Les avantages de ce type de programmation ne sont plus à démontrer, ainsi que l'exceptionnelle qualité de la plupart des créations. Malheureusement, la saisie par le lecteur d'une foule considérable de codes machines n'est pas une partie de plaisir. AMSAISIE a donc été créé dans le but louable de vous faire profiter de quelques petites merveilles, en vous évitant un maximum de contraintes.

Il doit être conservé précieusement et utilisé chaque fois que vous découvrirez dans nos colonnes, un listing de codes machines au format approprié. Exemple :

Adresse	Codes	Somme de contrôle
8 FAO	00 00 00 00 00 00 00 00	2F



Mode d'emploi

Après lancement, spécifiez en hexadécimal (sans le préfixe '&') l'adresse de début d'implantation du L.M. Celle-ci s'affiche, suivie de ':' et d'un curseur clignotant. Entrez la série de huit codes, sans vous préoccuper des espaces et sans validez par RETURN (tout cela se réalise automatiquement). En fin de ligne et à l'affichage de ':', entrez la somme de contrôle correspondant à la ligne saisie. En l'absence d'erreur, l'adresse suivante s'affiche, etc. Dans le cas contraire, un signal sonore retentit et le message 'ERREUR !' vous signale une bévue. Pas de panique, puisque l'adresse de la ligne litigieuse se réaffiche. Il suffit donc de retaper cette dernière. De plus, sachez qu'en cours de saisie, la touche DEL est opérationnelle.

Maintenant, comment sauvegarder sur disquette (ou cassette) le langage machine aussi facilement entré en mémoire ? Tout simplement par la commande 'S', qui vous réclamera préalablement le nom du programme à sauver. Toutefois, deux solutions s'offrent à vous.

— Vous êtes fou : et venez de saisir en une seule fois, la 'totalité' des codes hexadécimaux (ouf !). Pas de problème, appuyez sur 'S' et votre programme se trouvera entièrement sauvegardé, après l'entrée du nom de fichier et l'appui sur <RETURN>.

— Vous êtes raisonnable : et désirez morceler votre saisie. Au moment de stoper momentanément votre ouvrage pour le poursuivre ultérieurement, appuyez sur 'S' et attribuez un numéro d'ordre à votre nom de fichier (exemple : PENDU1). A la fin de la sauvegarde, l'adresse suivante s'affiche ; notez-la. Cette adresse sera 'l'adresse de début' qu'il conviendra de spécifier lors de la reprise de votre travail (PENDU2). Créez de la sorte, une suite de fichiers binaires (PENDU1, PENDU2, PENDU3, etc.). Finalement, chargez à la suite tous les fichiers (n'oubliez pas le MEMORY adéquat) et effectuez une sauvegarde totale et définitive, par la commande indiquée dans le mode d'emploi du programme (exemple : SAVE"PENDU.BIN",b,&8DDO, &10AC. Enfantin !

```
10 ' * AMSAISIE par Denis JARRIL *  [1660]
20 MEMORY &2000:DIM O$(18):MODE 1:B [17671]
ORDER 0:INK 0,0:INK 1,13:CLS:PRINT:
PRINT" I pour changer l'adresse cou
rante":PRINT" S pour sauver les don
nees":PRINT" Tapez les caracteres s
ans espace ni     return (tout se f
ait automatiquement).":PRINT
30 PRINT:INPUT" ADRESSE DE DEPART : [4110]
 ",A$:D$=A$:IF A$="" THEN 30
40 A=VAL("&"+A$)                    [1273]
50 I=0:A$=HEX$(A,4):PRINT:PRINT A$; [3200]
":";:C=VAL("&"+LEFT$(A$,2))+VAL("&"
+RIGHT$(A$,2))
60 T$="":WHILE T$="":CALL &BB8A:T$= [3454]
INKEY$:CALL &BB8D:WEND:T$=UPPER$(T$
)
70 IF T$="I" THEN CLS:RUN           [1132]
80 IF T$<>"S" THEN 110 ELSE D=VAL(" [3318]
&"+D$):IF D>0 AND A<0 THEN A=A+6553
6
90 PRINT:PRINT:INPUT"  NOM : ",N$:I [3394]
F N$<>"" THEN SAVE N$,B,D,A-D+1
100 GOTO 50                         [384]
110 IF T$<>CHR$(127) THEN 130 ELSE  [7405]
IF I=0 THEN 60 ELSE I=I-1:PRINT CHR
$(8);" ";CHR$(8);:IF I/2<>ROUND(I/2
) THEN PRINT CHR$(8);" ";CHR$(8);
120 GOTO 60                         [390]
130 IF T$<"0" OR T$>"F" THEN SOUND  [2693]
7,150,20:GOTO 60
140 IF T$<"A" AND T$>"9" THEN SOUND [2632]
 7,150,20:GOTO 60
150 PRINT T$;:IF I=15 THEN PRINT":" [3278]
; ELSE IF I/2<>ROUND(I/2) THEN PRIN
T" ";
160 O$(I)=T$                        [592]
170 I=I+1:IF I<18 THEN 60           [1324]
180 FOR I=0 TO 15 STEP 2:X=VAL("&"+ [4450]
O$(I)+O$(I+1)):POKE A,X:A=A+1:C=C+X
:NEXT:C=C AND &FF
190 IF C=VAL("&"+O$(I)+O$(I+1)) THE [2426]
N 50
200 SOUND 7,50,10:SOUND 7,500,10:PR [3493]
INT"ERREUR!";:GOTO 40
```



LISTING DU MOIS

DESTROY+

Vous désirez conserver sur disquette, quelques images de vos jeux préférés, changer leurs couleurs, les compiler ou non avant stockage, choisir les trames avant impression, etc. Alors voilà... Le lancement du premier listing, crée et sauvegarde les fichiers binaires : 'ROUTINE1.BIN', 'ROUTINE2.BIN', 'ROUTINE3.BIN' et 'TRAME.BIN' nécessaires au bon fonctionnement des programmes DESTROY+ et DESIGN.



Programme DESTROY+ *(second listing)*

Soit les options du menu principal :
DESTROY : *récupère les images de vos meilleurs jeux, par la création d'une routine d'interruption de l'adresse 48770 à 48800 (jamais utilisée par les logiciels, aucune modification après RESET). Suite aux commentaires, l'appui sur la barre d'espace provoque un RESET automatique. Activez la routine par CALL 48770. Chargez ensuite normalement un programme et à l'image tant désirée, pressez simultanément les touches R et T. Dès l'apparition du logo de DESTROY+, pressez une touche pour sauvegarder l'image écran sur cassette (oui, le lecteur ne fonctionne pas sous interruption, mais le transfert sur disquette est ensuite possible par l'option TRANSFERT détaillée plus loin). Sachez que le taux de réussite est d'environ 40 % pour les programmes en langage machine (ORPHEE, ZOMBI, AIRWOLF, METRO 2018, RAINBOW WARRIOR, etc.) et 95 % pour les programmes Basic.*

FICHIER : *offre les fonctions CAT, DIR, ERA, REN, USER, TAPE et DISC comme sous AMSDOS. Tapez le numéro de la fonction, ajoutez le complément d'information éventuel puis tapez ENTER. 8 permet le retour au menu principal.*

TRANSFERT :
1 - Sauve en un fichier binaire de 17 Ko, l'image qui se trouve en mémoire, ainsi qu'un petit chargeur Basic portant le même nom.
2 - Charge une image de 17 Ko en mémoire (les couleurs et le mode seront modifiés. Changez-les par l'option COULEUR).
3 - Charge l'image sauvegardée sur cassette par l'interrupteur de DESTROY+.
4 - Visualise l'image en mémoire.
5 - Catalogue de la disquette.
6 - Retour au menu principal.

COMPILATION :
1 - Compile l'image en mémoire et la sauve sous un format portant l'extension '.CPL'.
2 - Charge une image compilée et la décompile.
3, 4, 5 - Voir transfert.

COULEUR :
B - Affiche la couleur de la bordure et attend la nouvelle valeur.
I - Demande le numéro de la couleur, affiche sa valeur et attend la nouvelle valeur.
M - Affiche le numéro du mode et attend la nouvelle valeur.

IMPRIMANTE : *active le programme DESIGN.*

FIN : *quitte le programme.*

Programme DESIGN *(troisième listing)*

Permet la modification des trames qui composeront les tons de votre image et de visualiser les résultats avant impression. Le choix des options du menu principal s'effectue par les flèches droite et gauche et la validation par COPY ou ENTER.

TRAME : *autorise la modification et le dessin de nouvelles trames (jusqu'à 256). Quatre fenêtres apparaissent à l'écran : la première propose 32 trames, la seconde contient le numéro de trame et de page, la troisième offre un zoom pour redessiner éventuellement la trame et la quatrième affiche celle-ci en taille réelle.*
Sélectionnez une trame à l'aide des flèches et validez par COPY ou ENTER. La trame apparaît dans les fenêtres 'zoom' et 'taille réelle'. Modifiez-la si besoin est à l'aide des flèches et inversez les couleurs par COPY ou ENTER. Validez par la barre d'espace la trame ainsi modifiée pour revenir dans la première fenêtre. Le changement de page s'effectue par l'appui simultané sur SHIFT/flèche haut ou SHIFT/flèche bas. Attention à ne pas modifier les trames 0 à 31 utilisées par l'analyse automatique. Retournez au menu principal en validant la trame en bas à droite.

FICHIER *(sélection par menu déroulant) : charge une image standard (couleurs modifiées par DESTROY+) ou compilée au format DESTROY+, catalogue la disquette, sauve une trame modifiée.*

ECRAN *(sélection par menu déroulant) : Image trame : affiche l'image traduit en trames correspondantes aux couleurs.*
Image normale : affiche l'image normale.
Auto réel : analyse les couleurs et détermine une trame pour chacune d'entre elles. Auto aléatoire : idem 'auto réel' mais en trames irrégulières. Manuel : sélection manuelle des trames. Sélectionnez la trame à modifier à l'aide des flèches et validez par COPY ou ENTER. Sélectionnez la nouvelle trame comme dans l'option TRAME. Validez 'Fin' en vidéo inverse (obtenu en déplaçant le curseur) pour retourner au menu principal. FIN : retour au menu principal, RESET Basic ou connection au CPM.

Pascal Lesenne et Vladimir Ilyitch

LECTEURS, n'usez plus vos doigts !

il est 3 heures du matin, vos paupières se ferment toutes seules et vous avez tapé un listing dans lequel se trouvent encore des erreurs de saisie ?
Pas d'angoisse ! Nous avons pensé à vous...

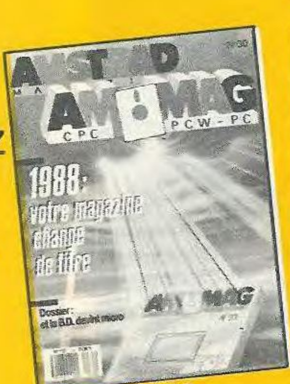
CASSETTE Arrêtez de taper !

Retrouvez tous les listings de ce numéro (ou anciens numéros) sur K7
Bon de commande page 123.

DISQUETTE Retrouvez

tous les listings des 3 derniers numéros n° 30 -n° 31 - n° 32.





n° 30



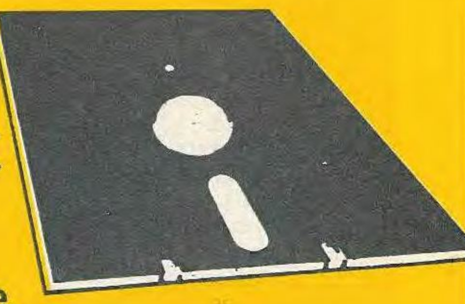
n° 31



n° 32

Nous améliorons le service et nous vous faisons bénéficier d'un nouveau prix.

~~170 F~~ NOUVEAU PRIX 140 F



Les programmes de ces 3 derniers numéros sont compilés sur cette disquette.

13 programmes: 6 jeux et 7 utilitaires.

Ne manquez pas DESTROY+... exceptionnel!

BON DE COMMANDE

☐ Je commande la disquette 30.31.32 : 140 Frs
Règlement par ☐ Chèque bancaire ☐ Chèque postal ☐ Mandat
Nom : ______________ Prénom ______________
Adresse : ______________
____

A retourner à Laser Presse AM MAG, Service Diffusion
5/7 rue de l'Amiral Courbet
94160 SAINT-MANDÉ

Vous pouvez utiliser également le bon de commande des anciens numéros, cassettes, disquettes, page 123.

AUTEURS

Nous attendons vos réalisations ! Vous programmez et vous souhaitez faire profiter nos lecteurs de vos productions originales. Faites nous parvenir ce bon dûment rempli.
Je soussigné ______________
Adresse : ______________
____

Je certifie sur l'honneur être l'auteur de ce programme et autorise AM MAG à le publier.
Date et signature obligatoires ______________ ______________
Tous nos listings parus sont rémunérés.

Chers lecteurs,
Tout talent se doit d'être socialement reconnu et justement récompensé. Sensibles à la qualité et à l'originalité toujours croissantes de vos créations, nous souhaitons promouvoir votre travail et créer l'émulation par une élection mensuelle (la nôtre) et un couronnement semestriel dûment gratifié.
Ce dernier, lecteurs enthousiastes et admiratifs, fait appel à vos suffrages (rubrique : listing du mois). Ils seront corroborés par l'avis de la rédaction.
Ce mois-ci, les performances exemplaires du programme Destroy+ (de Pascal Lesenne & Vladimir Ilyitch, alias société Capt Kidd) lui valent de décrocher la palme.

La rédaction.

```
10 DATA 21,73,75,11,4C,9A,1,17,0,ED,B0,21,8
A,75,11,D0,84,1,9F,0,ED,B0,21,29,76,11,B8,8
8,1,27,0,ED,B0,21,50,76,11,A0,BC,1,15,0,ED,
B0,21,65,76,11,88,90,1,D6,0,ED,B0,21,3B,77,
11,82,BE,1,3,1,ED,B0,C9,21,D0,FD,CD,5,BC,C9
,21,0,0,CD,5,1E84
20 DATA BC,C9,E,0,CD,15,B9,22,46,9B,C9,AF,3
2,70,85,21,0,C0,11,0,40,1,0,40,8,DD,21,6F,8
5,7E,32,6F,85,23,C5,7E,DD,BE,0,20,D,3A,70,8
5,3C,FE,FA,28,52,32,70,85,18,12,3A,70,85,FE
,3,30,46,FE,0,20,31,CD,25,85,7E,32,6F,85,C1
,23,B,78,B1,FE,0,20,1E86
30 DATA D1,CD,61,85,3E,95,12,13,3E,FF,12,ED
,53,CE,84,C9,3A,6F,85,FE,95,28,3,12,13,C9,3
E,95,12,13,AF,12,13,C9,CD,3C,85,18,CD,47,4,
CD,25,85,10,FB,AF,32,70,85,C9,CD,4D,85,18,B
C,3E,95,12,13,3A,70,85,3C,12,13,3A,6F,85,12
,13,AF,32,70,85,C9,3A,70,85,FE,218E
40 DATA 3,30,E5,FE,0,20,D0,18,B7,C9,11,0,40
,21,0,C0,1A,FE,95,28,5,77,23,13,18,F6,13,1A
,FE,0,28,D,FE,FF,C8,47,13,1A,13,77,23,10,FC
,18,E3,3E,95,18,E4,DD,66,5,DD,6E,4,DD,56,3,
DD,5E,2,DD,46,1,DD,4E,0,ED,B0,C9,21,9D,90,1
,0,B1,11,A8,90,CD,2056
50 DATA 19,BD,CD,E0,BC,3E,0,32,16,91,C9,0,0
,0,0,0,0,0,0,0,0,0,3A,16,91,6,1,3C,32,16,91
,FE,1,28,F,FE,7,28,6,3A,18,91,47,18,5,3E,1,
32,16,91,78,D9,E,88,B1,4F,ED,49,D9,3A,16,91
,FE,1,20,1A,E5,D5,C5,1,0,7F,3E,0,ED,79,3E,5
4,ED,79,198F
60 DATA 3E,1,ED,79,3E,4B,ED,79,C1,D1,E1,C9,
E5,D5,C5,1,0,7F,3E,0,ED,79,3A,19,91,ED,79,3
E,1,ED,79,3A,1A,91,ED,79,C1,D1,E1,C9,21,9D,
90,CD,E6,BC,3E,0,32,16,91,C9,0,0,1,0,0,3E,0
,CD,35,91,32,19,91,3E,1,CD,35,91,32,1A,91,0
,0,0,0,0,0,CD,20B0
70 DATA 88,90,C9,CD,35,BC,21,43,91,16,0,58,
19,7E,CB,F7,C9,14,10,15,1C,18,1D,C,8,D,16,6
,17,1E,0,1F,E,7,F,12,11,13,1A,19,1B,A,9,B,2
1,8F,BE,1,0,B1,11,BA,BE,CD,E0,BC,C9,0,0,0,0
,0,0,0,0,0,0,0,FB,CD,37,BD,CD,62,BF,21,D1,B
8,36,2,176C
80 DATA 23,36,17,CD,CA,BE,3E,2C,21,0,C0,11,
0,40,CD,9E,BC,C3,0,0,F5,D5,E5,C5,3A,F4,B4,F
E,10,28,D5,C1,E1,D1,F1,C9,11,40,0,CD,6,BC,C
D,2,BC,CD,4E,BB,CD,BA,BB,6,26,21,3C,BF,7E,C
D,5A,BB,23,10,F9,3E,2,CD,DE,BB,11,38,1,21,7
E,1,CD,EA,BB,6,14,DD,2629
90 DATA 21,14,BF,26,1,DD,6E,1,16,1,DD,5E,0,
C5,CD,F6,BB,DD,23,DD,23,C1,10,EB,CD,18,BB,C
3,18,BB,38,68,36,68,36,7C,36,78,30,78,3E,78
,36,78,36,6E,2C,6E,46,6E,36,4E,12,4E,2C,6E,
12,4E,12,48,36,48,36,50,36,48,46,68,46,6E,4
,1,1F,C,2,44,45,53,54,52,1B5A
100 DATA 4F,59,F,3,1F,8,C,43,52,45,41,54,49
,4F,4E,20,44,55,20,43,41,50,54,20,4B,49,44,
44,CD,11,BC,32,D0,C7,CD,3B,BC,ED,43,D1,C7,2
1,D3,C7,6,10,78,3D,C5,E5,CD,35,BC,E1,70,23,
71,23,C1,10,F1,C9,C9,0,0,0,0,0,0,0,0,19B8
110 DATA 11,0,40,21,0,C0,1A,FE,95,28,5,77,2
3,13,18,F6,13,1A,FE,0,28,D,FE,FF,C8,47,13,1
A,13,77,23,10,FC,18,E3,3E,95,18,E4,DD,66,5,
DD,6E,4,DD,56,3,DD,5E,2,DD,46,1,DD,4E,0,ED,
B0,C9,7B,CD,1C,BD,C9,7B,21,0,0,CD,1F,BD,C9,
2E,11,26,2,E5,CD,1FB3
120 DATA 7E,80,CD,6D,80,E1,2C,E5,CD,6D,80,E
1,2D,7C,C6,5,67,FE,39,20,E9,7D,C6,3,6F,FE,1
A,20,DF,C9,CD,75,BB,3E,FF,CD,5A,BB,CD,5A,BB
,CD,5A,BB,C3,5A,BB,E5,D5,EB,3E,FF,CD,A8,BB,
E1,11,8,0,19,EB,E1,C9,EB,6,8,C5,7E,CD,9F,80
,7E,CD,9F,80,C1,23,10,F3,C9,2DA9
130 DATA 6,8,CB,27,F5,38,4,3E,F8,18,2,3E,F9
,CD,5A,BB,F1,10,EF,C9,CD,78,BB,2D,25,1,AA,0
,CD,4A,BC,C9,CD,78,BB,2D,25,1,FF,0,CD,4A,BC
,C9,21,E0,80,1,0,B1,11,EB,80,CD,19,BD,CD,E0
,BC,3E,4,32,59,81,C9,0,0,55,0,0,B1,EB,80,0,
0,0,3A,59,81,6,2237
140 DATA 2,3C,32,59,81,FE,4,38,F,FE,7,28,6,
3A,5B,81,47,18,5,3E,1,32,59,81,78,D9,E,88,B
1,4F,ED,49,D9,3A,59,81,FE,4,30,1A,E5,D5,C5,
1,0,7F,3E,0,ED,79,3E,4B,ED,79,3E,1,ED,79,3E
,54,ED,79,C1,D1,E1,C9,E5,D5,C5,1,0,7F,3E,0,
ED,79,3A,5C,81,ED,21F3
150 DATA 79,3E,1,ED,79,3A,5D,81,ED,79,C1,D1
,E1,C9,21,E0,80,CD,E6,BC,3E,0,32,59,81,C9,0
,0,0,54,40,42,0,CD,78,81,32,5C,81,3E,1,CD,7
8,81,32,5D,81,CD,11,BC,0,0,0,CD,CB,80,C9,CD
,35,BC,21,86,81,16,0,58,19,7E,CB,F7,C9,14,1
0,15,1C,18,1D,C,8,D,2037
160 DATA 16,6,17,1E,0,1F,E,7,F,12,11,13,1A,
19,1B,A,9,B,DD,21,C0,81,8,8,C5,DD,56,1,DD,5
E,0,21,D0,81,1,50,0,ED,B0,DD,23,DD,23,C1,10
,EA,C9,0,0,20,E3,20,EB,20,F3,20,FB,70,C3,70
,CB,70,D3,70,DB,0,0,0,0,0,C0,C0,C0,C0,0,C,C
```

```
,C,C,0,1B03
170 DATA CC,CC,CC,CC,0,30,30,30,30,0,F0,F0,
F0,F0,0,3C,3C,3C,3C,0,FC,FC,FC,FC,0,3,3,3,3
,0,C3,C3,C3,C3,0,F,F,F,F,0,CF,CF,CF,CF,0,33
,33,33,33,0,F3,F3,F3,F3,0,3F,3F,3F,3F,0,FF,
FF,FF,FF,0,DD,21,C0,81,6,8,C5,DD,56,1,DD,5E
,0,21,3D,228F
180 DATA 82,1,14,0,ED,B0,DD,23,DD,23,C1,10,
EA,C9,0,0,0,0,0,F0,F0,F0,F0,0,F,F,F,F,0,FF,
FF,FF,FF,0,0,43,21,22,95,C5,E5,5E,16,0,CB,2
3,CB,12,CB,23,CB,12,CB,23,CB,12,21,32,9D,19
,3E,FF,CD,A8,BB,3E,FF,CD,5A,BB,CD,5A,BB,CD,
5A,BB,CD,5A,BB,3E,24C3
190 DATA 20,CD,5A,BB,E1,C1,23,10,CE,C9,CD,2
8,BD,CD,2E,BD,38,FB,3E,1B,CD,3A,83,3E,33,CD
,3A,83,3E,14,CD,3A,83,3E,A,CD,3A,83,21,0,C0
,22,38,83,6,28,C5,CD,20,83,2A,38,83,23,22,3
6,83,28,CD,E5,82,22,38,83,CD,13,83,6,4E,2A,
36,83,C5,E5,CD,E5,82,CD,13,83,2282
200 DATA E1,C1,23,10,F3,CD,E5,82,6,7,CD,15,
83,3E,A,CD,3A,83,C1,10,C9,C9,6,7,C5,11,40,8
3,4E,6,8,1A,CB,21,CB,17,12,13,10,F7,C1,78,F
E,3,28,6,22,34,83,CD,9,83,10,E2,2A,34,83,C9
,11,0,8,19,D0,11,50,C0,19,C9,6,8,11,40,83,1
A,CD,3A,83,13,10,F9,1D96
210 DATA C9,3E,1B,CD,3A,83,3E,4C,CD,3A,83,3
E,7F,CD,3A,83,3E,2,C3,3A,83,0,0,0,0,0,0,CD,
2B,BD,30,FB,C9,0,0,0,0,0,0,0,0,C70
220 DATA 1,0,8,21,32,95,AF,77,B,23,78,B1,FE
,0,20,F6,1,0,0,79,E6,55,CD,9,94,32,91,94,79
,CB,3F,E6,55,CD,9,94,5F,3E,F0,CD,BA,94,3A,9
1,94,5F,3E,F,CD,BA,94,3,78,FE,1,C2,E1,93,C9
,26,0,6F,E6,1,28,2,26,8,7D,E6,4,28,4,3E,2,B
4,67,7D,E6,208C
230 DATA 10,28,4,3E,4,B4,67,7D,E6,40,28,4,3
E,1,B4,67,7C,C9,1,0,8,21,32,95,AF,77,B,23,7
8,B1,FE,0,20,F6,1,0,0,79,E6,F,32,91,94,79,C
B,3F,CB,3F,CB,3F,CB,3F,32,92,94,21,91,94,B6
,EE,FF,E6,F,1E,0,CD,94,94,3A,92,94,21,91,94
,A6,1E,3,CD,94,94,209B
240 DATA 3A,91,94,EE,FF,21,92,94,A6,1E,1,CD
,94,94,3A,92,94,EE,FF,21,91,94,A6,1E,2,CD,9
4,94,3,78,FE,1,C2,42,94,C9,0,0,0,32,93,94,2
6,0,6F,E6,1,FE,0,C4,F0,94,7D,E6,2,FE,0,C4,F
3,94,7D,E6,4,FE,0,C4,F8,94,7D,E6,8,FE,0,C4,
FD,94,7C,32,93,94,2887
250 DATA 21,22,95,16,0,19,5E,CB,23,CB,12,CB
,23,CB,12,CB,23,CB,12,21,32,9D,19,E5,21,32,
95,9,DD,E1,C5,6,8,11,0,1,3A,93,94,DD,A6,0,B
6,77,DD,23,19,10,F3,C1,C9,26,3,C9,3E,C,B4,6
7,C9,3E,30,B4,67,C9,3E,C0,B4,67,C9,21,0,C0,
16,0,1,0,8,5E,E5,21,1EB7
260 DATA 32,95,19,7E,E1,77,23,B,78,B1,FE,0,
20,EF,14,7A,FE,8,20,E6,C9,0,1,2,3,4,5,6,7,8
,9,A,B,C,D,E,F,0,0,9F5
270 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,8,80,4,40,8,80,4,4
0,C0,C,C0,C,C0,C,C0,C,88,22,88,22,88,22,88,
22,44,88,11,22,44,88,11,22,88,88,22,22,88,8
8,22,22,CC,33,CC,33,CC,33,CC,33,AA,55,AA,55
,AA,55,AA,55,77,77,DD,DD,77,77,DD,DD,33,FF,
CC,FF,33,FF,CC,1E59
280 DATA FF,FF,55,FF,AA,FF,55,FF,AA,F7,7F,F
B,BF,F7,7F,FB,BF,EE,BB,EE,BB,EE,BB,EE,BB,FF
,77,FF,DD,FF,77,FF,DD,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,
FF,0,0,0,0,0,0,0,0,40,0,4,0,20,0,10,0,2,40,
8,40,2,20,4,20,8,42,10,44,1,44,1,44,44,21,8
8,42,24,88,22,2702
290 DATA 44,25,52,22,49,25,49,24,49,4A,52,4
A,69,25,4A,29,95,95,25,D4,49,96,25,D4,2B,9A
,55,D2,5B,D2,65,2B,B2,D6,55,6D,DA,AA,5B,D6,
5D,FA,AD,F6,AD,EB,B6,D5,6B,BB,5D,EA,DF,BB,7
D,BB,5D,FD,77,DE,7D,EE,F7,ED,FB,DF,FE,7F,ED
,FF,BE,EF,BF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,308D
300 DATA FF,C0,60,30,18,C,6,3,81,3,6,C,18,3
0,60,C0,81,66,561
310 MODE 2:INK 0,0:BORDER 0:INK 1,26
311 LOCATE 5,2:PRINT " DESTROY+  ET DESIGN
"
312 LOCATE 30,4:PRINT " Creation du Capt Ki
dd et de Vladimir Ilyitch"
320 V=1:I=0:VL=0:DEB=30000:FIN=30789:GOSUB
410
330 V=1:VL=0:DEB=32768:FIN=33608:GOSUB 410
340 V=1:VL=0:DEB=37838:FIN=38195:GOSUB 410
350 V=1:VL=0:DEB=40242:FIN=40498:GOSUB 410
360 SAVE"ROUTINE1",B,30000,789
370 SAVE"ROUTINE2",B,32768,840
380 SAVE"ROUTINE3",B,37838,357
390 SAVE"TRAME",B,40242,256
400 END
410 FOR T=DEB TO FIN:READ A$:A=VAL("&"+A$):
VL=VL+A:POKE T,A
420 V=V+1:IF V=80 THEN I=I+10:V=0:READ A$:I
F VAL("&"+A$)<> VL THEN PRINT "ERREUR EN LI
GNE ";I:END ELSE VL=0:PRINT "LIGNE";I;"CORR
ECTE":PRINT
430 NEXT T
440 I=I+10:V=0:READ A$:IF VAL("&"+A$)<> VL
THEN PRINT "ERREUR EN LIGNE ";I:END ELSE VL
=0:PRINT "LIGNE";I;"CORRECTE":PRINT
450 RETURN
```

```
10 ' **** la ligne 70 seulement pou [2267]
r le cpc 464 ****
20 '                                [117]
30 ' *** detournement du vecteur RE [3636]
ADY  sur  RUN ****
40 '                                [117]
50 ' *** interceptions des erreurs  [2455]
du drive . pratique  non  ....? ***
60 '                                [117]
70 FOR T=34900 TO 34920:READ A$:POK [10266]
E T,VAL("&"+A$):NEXT T:POKE &AC01,&
CD:POKE &AC02,&54:POKE &AC03,&88:DA
TA 21,0,0,1,0,0,11,0,0,3E,0,DF,65,8
8,C3,00,00,BD,E9,FD,C9
80 ON BREAK GOSUB 1920              [702]
90 PEN 1:PAPER 0:CALL &BBFF:CALL &B [2480]
BBA:OUT &BC00,1:OUT &BD00,40:SUP=36
999
100 IF PEEK(34999)=1 THEN CALL 3500 [4695]
0:CALL 36000,192*256,64*256,64*256:
POKE 34999,0
110 COU1=20:COU2=0                  [716]
120 IF PEEK(34444)=2 THEN 180       [1694]
130 IF PEEK(34444)=1 THEN 150       [1308]
140 SYMBOL AFTER 199:OPENOUT"B":MEM [5218]
ORY 16383:CLOSEOUT:LOAD"routine1":C
ALL 30000
150 GOSUB 510                       [919]
160 POKE 34444,2                    [293]
170 POKE SUP,1                      [270]
180 GOSUB 1080                      [899]
190 CALL &910A:GOSUB 310            [995]
200 A=VAL(INKEY$+" "):IF A=0 THEN 2 [2201]
00
210 IF A>7 THEN 200                 [902]
220 PEN 3                           [547]
230 IF A=1 THEN GOTO 1350           [1649]
```

```
240 IF A=2 THEN GOSUB 1150:GOTO 190 [1372]
250 IF A=3 THEN GOTO 1410           [1510]
260 IF A=5 THEN GOTO 2330           [723]
270 IF A=6 THEN CLS:PEN 1:LOCATE 5, [9598]
5:PRINT "INTRODUIR  DISQUETTE":LOCA
TE 11,8:PRINT DE$:LOCATE 2,11:PEN 3
:PRINT "ET APPUYER SUR UNE TOUCHE":
CALL &BB18:RUN"DESIGN"
280 IF A=7 THEN CLS:INK 0,13:BORDER [11463]
 13:INK 1,26:INK 2,13:INK 3,13:PEN
1:PRINT "          LE "CAP$:PRINT:PRI
NT:PRINT"   A ETE TRES HEUREUX DE":
PRINT:PRINT"    TRAVAILLER AVEC VOU
S":CALL &BB18:GOTO 300
290 GOTO 1930                       [377]
300 POKE &AC01,201:END              [497]
310 MODE 1:BORDER 0:INK 0,0:INK 1,2 [2599]
4:INK 2,2:INK 3,20
320 PEN 3:LOCATE 16,4:PRINT DE$     [1305]
330 LOCATE 6,25:PRINT "UNE CREATION [2490]
 DU "+CAP$;" 1987"
340 RESTORE 1140:ORIGIN -200,0:MOVE [4333]
 312,382:FOR T=1 TO 20:READ A,B:DRA
W A,B,2:NEXT T
350 RESTORE 1140:ORIGIN 216,0:MOVE  [3909]
312,382:FOR T=1 TO 20:READ A,B:DRAW
 A,B:NEXT T
360 PEN 1:LOCATE 1,12:PRINT USING"& [2635]
";KID$;
370 LOCATE 35,12:PRINT USING"&";KID [1131]
$
380 PEN 2:LOCATE 1,1:PRINT CHR$(220 [3062]
)+STRING$(38,219)+CHR$(218)
390 LOCATE 1,2:PRINT CHR$(221);:LOC [5006]
ATE 1,23:PRINT CHR$(221);:LOCATE 40
,2:PRINT CHR$(222);:LOCATE 40,23:PR
INT CHR$(222);
400 LOCATE 1,24:PRINT CHR$(215)+STR [3725]
ING$(38,216)+CHR$(217);
410 WINDOW 7,33,6,23:PEN 1          [1198]
420 LOCATE 12,2:PRINT "MENU"        [932]
430 LOCATE 7,4:PRINT"1.......DESTRO [1956]
Y"
440 LOCATE 7,6:PRINT"2.......FICHIE [1783]
R"
450 LOCATE 7,8:PRINT"3.....TRANSFER [2284]
T"
460 LOCATE 7,10:PRINT "4......COMPI [1129]
LAT"
470 LOCATE 7,12:PRINT "5.......COUL [2081]
EUR"
480 LOCATE 7,14:PRINT "6....IMPRIMA [1314]
NTE"
490 LOCATE 7,16:PRINT "7........... [2029]
FIN"
500 RETURN                          [555]
510 SYMBOL 199,255,0,0,0,0,255,252, [2378]
252
520 SYMBOL 200,124,126,119,99,119,1 [2253]
26,124
530 SYMBOL 201,62,127,112,126,112,1 [2475]
27,62
540 SYMBOL 202,62,127,121,62,79,127 [1852]
,62
550 SYMBOL 203,63,126,24,24,24,24,2 [1963]
4
560 SYMBOL 204,126,127,115,126,110, [2455]
103,99
570 SYMBOL 205,62,127,119,99,119,12 [2057]
7,62
580 SYMBOL 206,97,115,63,30,28,56,1 [2092]
12
590 SYMBOL 207,8,24,30,127,60,12,8  [1674]
600 SYMBOL 208,112,176,54,123,50,12 [1909]
4,55,98
610 SYMBOL 209,12,4,48,28,24,24,56, [1819]
12
620 SYMBOL 210,48,24,13,22,54,54,54 [1855]
,92
630 SYMBOL 211,39,78,218,218,210,22 [2132]
7,126,60
640 SYMBOL 212,69,62,30,6,62,102,12 [2223]
7,50
650 SYMBOL 213,22,59,27,27,27,30,24 [1820]
,40
660 SYMBOL 214,8,24,62,24,24,24,58, [1641]
12
670 SYMBOL 215,86,75,85,74,69,32,31 [1352]
680 SYMBOL 216,0,255,85,170,85,0,25 [1506]
5
690 SYMBOL 217,82,170,82,170,82,4,2 [1716]
48
700 SYMBOL 218,0,248,4,82,170,82,17 [2019]
0,82
710 SYMBOL 219,0,255,0,85,170,85,25 [2000]
5,0
720 SYMBOL 220,0,31,32,69,74,85,75, [1785]
86
730 SYMBOL 221,86,74,86,74,86,74,86 [1605]
,74
740 SYMBOL 222,82,106,82,106,82,106 [2555]
,82,106
750 SYMBOL 223,63,63,255,255,255,25 [3018]
5,63,207
760 SYMBOL 224,12,12,255,255,255,0, [2117]
255,255
770 SYMBOL 225,48,48,255,255,255,0, [2275]
255,255
780 SYMBOL 226,252,252,255,255,255, [2507]
255,252,243
790 SYMBOL 227,0,0,0,0,0,255,255,25 [2233]
5
800 SYMBOL 228,255,3,3,3,3,255,255, [1905]
255
810 SYMBOL 229,255,255,255,255,255, [2117]
207,255,207
820 SYMBOL 230,255,0,0,0,0,255,63,6 [2282]
3
830 SYMBOL 231,255,255,63,63,63,63, [1868]
63,255
840 SYMBOL 232,255,255,252,252,252, [2078]
252,252,255
850 SYMBOL 233,255,192,192,192,192, [2131]
255,255,255
860 SYMBOL 234,255,255,255,255,255, [2864]
243,255,255
870 SYMBOL 235,0,0,0,7,15,27,50,38  [1925]
880 SYMBOL 236,0,127,129,129,129,19 [2153]
2,126,103
890 SYMBOL 237,15,11,238,123,191,25 [1719]
5,111,191
900 SYMBOL 238,254,255,2,3,240,190, [2539]
243,251
910 SYMBOL 239,0,128,224,240,120,60 [2801]
,20,248
920 SYMBOL 250,1,1,1,7,4,4,7,0      [1765]
930 SYMBOL 251,112,30,3,30,48,32,22 [1654]
4,0
940 SYMBOL 252,72,79,207,15,9,12,7, [1834]
0
```

```
950 SYMBOL 253,1,193,247,15,193,192 [1971]
,255,0
960 SYMBOL 254,0,0,0,240,16,16,240, [2004]
0
970 SYMBOL 255,0,0,255,0,0,255,0,0  [2011]
980 SYMBOL 240,79,184,160,224,48,31 [2147]
,0,15
990 SYMBOL 241,225,51,94,127,150,15 [2684]
8,251,253
1000 SYMBOL 242,129,0,0,128,192,108 [2036]
,63,239
1010 SYMBOL 243,191,255,63,0,15,24, [2580]
224,128
1020 SYMBOL 244,128,224,184,252,224 [1898]
,32,32,224
1030 SYMBOL 245,31,0,0,0,0,0,0,0    [1881]
1040 SYMBOL 246,254,63,30,124,62,12 [1944]
7,64,192
1050 SYMBOL 247,62,204,112,7,60,231 [1900]
,60,104
1060 SYMBOL 248,1,7,12,248,12,231,6 [1951]
1,1
1070 SYMBOL 249,128,0,0,0,0,0,0,0:R [1504]
ETURN
1080 DE$=CHR$(200)+CHR$(201)+CHR$(2 [5162]
02)+CHR$(203)+CHR$(204)+CHR$(205)+C
HR$(206)+CHR$(32)+CHR$(207)
1090 CAP$=CHR$(211)+CHR$(212)+CHR$( [5246]
213)+CHR$(214)+CHR$(32)+CHR$(208)+C
HR$(209)+CHR$(210)+CHR$(210)
1100 TT=235:FOR I=1 TO 4:FOR T=TT T [4249]
O TT+4:KID$=KID$+CHR$(T):NEXT T:TT=
TT+5:KID$=KID$+CHR$(10)+STRING$(5,8
):NEXT I
1110 K$(0)=STRING$(4,227)+CHR$(10)+ [4514]
STRING$(4,8)+CHR$(226)+CHR$(225)+CH
R$(224)+CHR$(223)
1120 K$(1)=CHR$(233)+CHR$(199)+CHR$ [6094]
(230)+CHR$(228)+CHR$(10)+STRING$(4,
8)+CHR$(234)+CHR$(232)+CHR$(231)+CH
R$(229)
1130 RETURN                         [555]
1140 DATA 312,360,310,360,310,380,3 [8323]
10,376,304,376,318,376,310,376,310,
366,300,366,326,366,310,334,274,334
,300,366,274,334,274,328,310,328,31
0,336,310,328,326,360,326,366
1150 MODE 2:INK 0,COU1:BORDER COU1: [17853]
INK 1,COU2:LOCATE 1,1:PRINT USING "
&";KID$:EC=6:WL1=8:WL2=72:WH1=2:WH2
=3:GOSUB 2300:MOVE 7*8,374:TAG:PRIN
T DE$;STRING$(7,32);"GESTION DE FIC
HIER SUR DISQUETTE ";STRING$(7,32);
DE$;:TAGOFF:WL1=76:WL2=79:GOSUB 230
0
1160 LOCATE 76,2:PRINT USING "&";K$ [2256]
(PEEK(SUP))
1170 WINDOW #1,1,80,5,25:PAPER #1,0 [1523]
:CLS#1
1180 WINDOW #2,1,80,6,24            [1214]
1190 EC=4:WINDOW #3,64,79,6,24:PAPE [4832]
R #3,1:PEN #3,0:WL1=64:WL2=79:WH1=6
:WH2=24:GOSUB 2300
1200 WINDOW #4,3,61,6,20:WL1=2:WL2= [3738]
61:WH1=6:WH2=20:GOSUB 2300
1210 WINDOW #5,12,48,22,24:WL1=12:W [4293]
L2=48:WH1=22:WH2=24:GOSUB 2300:CLS
#3:CLS #4:CLS #5
1220 C$(0)="CAT":C$(1)="DIR":C$(2)= [9122]
"ERA":C$(3)="REN":C$(4)="USER":C$(5
)="TAPE":C$(6)="DISC":C$(7)="FIN":F
OR T=0 TO 7: LOCATE #3,2,T*2+3:PRIN
T #3,T+1;"......";C$(T);:NEXT T
1230 PRINT #5:PRINT #5,"OPTION";    [1808]
1240 A=VAL(INKEY$+" "):IF A=0 THEN  [2601]
 1240
1250 IF A>8 THEN 1240               [532]
1260 PRINT #5,": ";C$(A-1);         [1230]
1270 IF A=1 THEN LOCATE 1,5:PAPER # [10577]
1,0:CLS #1:PRINT STRING$(30,255)" C
 A T A L O G U E "STRING$(31,255):W
INDOW SWAP 2,0:CAT:WINDOW SWAP 2,0:
PAPER #1,1:CALL &BB18:GOTO 1170
1280 IF A=2 THEN INPUT#5," ",A$:WIN [4199]
DOW SWAP 0,4:|DIR,@A$:WINDOW SWAP 0
,4:GOTO 1230
1290 IF A=3 THEN INPUT#5," ",A$:WIN [10960]
DOW SWAP 0,4:|DIR,@A$:INPUT "CONFIR
MER (O/N) ",R$:R$=UPPER$(R$):IF R$=
"O" THEN |ERA,@A$:PRINT "EFFACER":W
INDOW SWAP 0,4:GOTO 1230 ELSE PRINT
 "ANNULER":WINDOW SWAP 0,4:GOTO 123
0
1300 IF A=4 THEN INPUT#5," ",N$,A$: [4665]
WINDOW SWAP 0,4:|REN,@N$,@A$:WINDOW
 SWAP 0,4:GOTO 1230
1310 IF A=5 THEN INPUT#5," ",A:WIND [5975]
OW SWAP 0,4:|USER,A:PRINT "USER ";A
:WINDOW SWAP 0,4:GOTO 1230
1320 IF A=6 THEN WINDOW SWAP 0,5:GO [4750]
SUB 1760:WINDOW SWAP 0,5:WINDOW SWA
P 0,4:POKE SUP,0:WINDOW SWAP 0,4:|T
APE:GOTO 1160
1330 IF A=7 THEN WINDOW SWAP 0,4:PO [2747]
KE SUP,1:WINDOW SWAP 0,4:|DISC:GOTO
 1160
1340 RETURN                         [555]
1350 CLS:PEN 1:INK 0,13:BORDER 13:I [1967]
NK 2,13:INK 3,13:INK 1,26
1360 CALL 39514:ORD=PEEK(39751)     [1821]
1370 IF ORD=0 THEN POKE 48832,&B4:V [3634]
ALL=&F1 ELSE POKE 48832,&B6:VALL=&3
B
1380 POKE 48831,VALL                [738]
1390 POKE &BEC2,12:PRINT:PRINT"     [11303]
```



```
 APRES RESET TAPEZ":PRINT:PRINT "
CALL 48770 ET "DE$:PRINT:PRINT"   D
EMARRERA SUR L'ACTION":PRINT:PRINT"
     DES TOUCHES R ET T"
1400 PRINT:PRINT"      CHARGEZ VOTRE [9540]
 JEU":PRINT:PRINT" NORMALEMENT METT
EZ UNE K7":PRINT:PRINT" VIERGE PRES
S REC AND PLAY":CALL &BB18:|BASIC
1410 GOSUB 1880:WINDOW 49,78,6,18:P [2191]
APER 1:PEN 0:CLS
1420 LOCATE 1,2:PRINT " 1/......SAU [927]
VE IMAGE STANDARD"
1430 LOCATE 1,4:PRINT " 2/.....CHAR [3660]
GE IMAGE STANDARD"
1440 LOCATE 1,6:PRINT " 3/....CHARG [2504]
E IMAGE "+DE$
1450 LOCATE 1,8:PRINT " 4/......... [2849]
.IMAGE EN MEMOIRE"
1460 LOCATE 1,10:PRINT " 5/........ [2693]
.........CATALOGUE"
1470 LOCATE 1,12:PRINT " 6/........ [2298]
..............FIN"
1480 WINDOW #1,2,44,6,24:WL1=2:WL2= [3257]
44:WH1=6:WH2=24:EC=4:GOSUB 2300
1490 WL1=49:WL2=78:WH1=6:WH2=18:EC= [3094]
4:GOSUB 2300
1500 PAPER 0:PEN 1:WINDOW 49,78,20, [4927]
24:WL1=49:WL2=78:WH1=20:WH2=24:EC=4
:GOSUB 2300
1510 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 1510   [1443]
1520 A=VAL(A$+"  "):IF A=0 THEN 151 [2303]
0
1530 VA=0                           [564]
1540 IF A=6 THEN GOTO 190           [1133]
1550 IF A<1 OR A>5 THEN 1510        [909]
1560 IF A=5 THEN WINDOW SWAP 1,0:|D [3376]
IR:WINDOW SWAP 1,0:GOTO 1510
1570 IF A=3 THEN 1610               [903]
1580 IF A=1 THEN GOSUB 1730:GOTO 16 [2600]
40
1590 IF A=2 THEN GOSUB 1720:GOTO 16 [1578]
60
1600 IF A=4 THEN A=3:GOTO 1640      [1382]
1610 PRINT:PRINT:PRINT "  CHARGE K7 [3898]
  ET  PRESS PLAY":CALL &BB18
1620 RESTORE 1620:FOR T=33000 TO 33 [7217]
011:READ A$:POKE T,VAL("&"+A$):NEXT
 T:DATA 3E,2C,21,00,40,11,00,40,CD,
A1,BC,C9
1630 CALL 48134,64:MODE 2:CALL 3300 [7619]
0:CALL 48134,192:GOSUB 2220:POKE &9
118,2:CALL 37000:FOR T=1 TO 20:NEXT
 T:CALL &910A:INK 0,COU1:INK 1,COU2
:BORDER COU1:GOTO 1410
1640 GOSUB 2220:POKE &9118,2:CALL 3 [6866]
7000:FOR T=1 TO 20:NEXT T:CALL &910
A:INK 0,COU1:INK 1,COU2:BORDER COU1
1650 IF A=3 THEN GOTO 1510          [1514]
1660 PRINT"          NOM DU DESSIN " [2011]
:PRINT:INPUT " ",N$
1670 IF N$="" THEN CLS:GOTO 1510    [1645]
1680 IF INSTR(N$,".")=0  AND AV=1 T [2427]
HEN N$=N$+".BIN"
1690 IF AV=1 THEN CALL 48134,64:LOA [2114]
D "!"+N$,64*256:CALL 48134,192:A=3:
CLS:GOTO 1640
1700 GOSUB 1810:SAVE N$+".BIN",B,64 [1725]
*256,64*256
1710 CLS:GOTO 1410                  [945]
1720 AV=1:PRINT STRING$(12,255)+"CH [3233]
ARGE"+STRING$(12,255):GOTO 1740
1730 AV=0:PRINT STRING$(12,255)+"SA [1759]
UVE"+STRING$(13,255)
1740 IF PEEK(SUP)=1 THEN |DISC:RETU [1544]
RN
1750 |TAPE:RETURN                   [940]
1760 CLS:PRINT:INPUT"  VITESSE DE C [3869]
HARGEMENT (0,1,2)  ",A
1770 IF A<0 OR A>2 THEN 1760        [1176]
1780 IF A>1 AND A<2 THEN SPEED WRIT [2581]
E A
1790 IF A=2 THEN POKE 47313,2:POKE  [2326]
47314,23
1800 RETURN                         [555]
1810 C=9:OPENOUT"BIDON":CLOSEOUT:OP [3182]
ENOUT N$+".BAS"
1820 IF PEEK(18384)>=3 THEN PEEK(18 [2355]
384),2
1830 PRINT #C,"10 BUF=51152:MODE "+ [3108]
STR$(PEEK(18384))
1840 PRINT #C,"20 LOAD "+CHR$(34)+" [2787]
!"+N$+".BIN"+CHR$(34)+",192*256"
1850 PRINT #C,"30 BORDER PEEK(BUF+1 [12577]
) AND 31,PEEK(BUF+2) AND 31:BUF=BUF
+3:FOR T=15 TO 0 STEP -1:INK T,PEEK
(BUF) AND 31,PEEK(BUF+1) AND 31:BUF
=BUF+2:NEXT T"
1860 PRINT #C,"40 GOTO 40"          [1930]
1870 CLOSEOUT:RETURN                [1447]
1880 MODE 2:INK 0,COU1:BORDER COU1: [16742]
INK 1,COU2:LOCATE 1,1:PRINT USING "
&";KID$:EC=6:WL1=8:WL2=72:WH1=2:WH2
=3:GOSUB 2300:MOVE 7*8,374:TAG:PRIN
T DE$;STRING$(7,32);"     GESTION D
ES TRANSFERTS      ";STRING$(7,32);
DE$;:TAGOFF:WL1=76:WL2=79:GOSUB 230
0
1890 LOCATE 76,2:PRINT USING "&";K$ [2811]
(PEEK(SUP)):RETURN
1900 MODE 2:INK 0,COU1:BORDER COU1: [16350]
INK 1,COU2:LOCATE 1,1:PRINT USING "
&";KID$:EC=6:WL1=8:WL2=72:WH1=2:WH2
=3:GOSUB 2300:MOVE 7*8,374:TAG:PRIN
T DE$;STRING$(7,32);"   GESTION DE
FICHIER COMPILE    ";STRING$(7,32);
DE$;:TAGOFF:WL1=76:WL2=79:GOSUB 230
0
1910 LOCATE 76,2:PRINT USING "&";K$ [2811]
(PEEK(SUP)):RETURN
1920 RUN                            [243]
1930 GOSUB 1900:EC=4:WINDOW 49,78,6 [5414]
,18:PAPER 1:PEN 0:WL1=49:WL2=78:WH1
=6:WH2=18:GOSUB 2300
1940 CLS:C=3                        [337]
1950 PRINT:PRINT:PRINT TAB(C)"1/ .. [3565]
..............COMPILE"
1960 PRINT:PRINT TAB(C)"2/ ........ [4168]
......DECOMPILE"
1970 PRINT:PRINT TAB(C)"3/ ........ [3662]
......CATALOGUE"
1980 PRINT:PRINT TAB(C)"4/ .......I [2803]
MAGE EN MEMOIRE"
1990 PRINT:PRINT TAB(C)"5/ ........ [3154]
............FIN"
2000 PRINT CHR$(24):WINDOW SWAP 1,0 [1200]
2010 WINDOW #1,2,44,6,24:WL1=2:WL2= [3257]
44:WH1=6:WH2=24:EC=4:GOSUB 2300
2020 WINDOW 49,78,20,24:WL1=49:WL2= [2854]
78:WH1=20:WH2=24:EC=4:GOSUB 2300
2030 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 2030   [1538]
```

```
2040 A=VAL(A$+"  "):IF A=0 THEN 203 [2478]
0
2050 IF A>5 THEN 1930                [1127]
2060 IF A=5 THEN 190                 [904]
2070 IF A=4 THEN GOSUB 2220:POKE &9 [5472]
118,2:CALL 37000:FOR T=1 TO 20:NEXT
 T:CALL &910A:INK 0,COU1:INK 1,COU2
:BORDER COU1:GOTO 2030
2080 IF A=3 THEN M$="*.CPL":WINDOW  [5623]
SWAP 1,0:|DIR,@M$:WINDOW SWAP 1,0:G
OTO 2030
2090 IF A=1 THEN GOTO 2140          [1786]
2100 GOSUB 1720:PRINT "   NOM DE L' [3680]
IMAGE COMPILEE":PRINT:INPUT "",N$
2110 IF N$="" THEN CLS:GOTO 2030    [1611]
2120 LOAD N$+".CPL",64*256:CALL 350 [3063]
00:CALL 36000,192*256,64*256,64*256
:GOSUB 2220
2130 CLS:GOTO 1930                  [1184]
2140 GOSUB 2230:POKE &9118,M:CALL 3 [7757]
7000:FOR T=1 TO 20:NEXT T:CALL &910
A:CALL 48134,64:CALL 36000,64*256,1
92*256,64*256:CALL 48134,192:POKE 3
4999,1:CALL 34000
2150 GOSUB 1900                     [895]
2160 EC=4:WINDOW 26,55,8,20:WL1=26: [3525]
WL2=55:WH1=8:WH2=20:GOSUB 2300:EC=1
6:GOSUB 2300
2170 GOSUB 1730:PRINT:PRINT:PRINT " [7580]
COMPLILATION DE ";:LO=(PEEK(34000-1
)-64)*256+PEEK(34000-2):PRINT LO;"
OCTETS"
2180 PRINT:PRINT "  NOM DE L'IMAGE  [4295]
A COMPILER":PRINT:INPUT"     ",N$
2190 IF N$="" THEN 2210             [614]
2200 SAVE N$+".CPL",B,64*256,LO+1   [1606]
2210 CALL 35000:CALL 36000,192*256, [2249]
64*256,64*256:POKE 34999,0:GOTO 193
0
2220 GOSUB 2230:CALL 48134,64:POKE  [6499]
&9118,M:CALL 37000:FOR T=1 TO 20:NE
XT T:CALL &910A:CALL &BB18:CALL 481
34,192:RETURN
2230 BUF=18384:M=PEEK(BUF):B1=PEEK( [3734]
BUF+1) AND 31:B2=PEEK(BUF+2) AND 31
:BUF=BUF+3
2240 IF M>2 THEN M=2                [213]
2250 BORDER B1,B2                   [1247]
2260 FOR T=15 TO 0 STEP -1:B1=PEEK( [6008]
BUF) AND 31:B2=PEEK(BUF+1) AND 31:B
UF=BUF+2
2270 IF B1<31 AND B2<31 THEN INK T, [3039]
B1,B2
2280 NEXT T                         [360]
2290 RETURN                         [555]
2300 MOVE (WL1-1)*8-EC,416-WH1*16+E [8861]
C:DRAWR (WL2-WL1+1)*8+(EC*2),0,1:DR
AWR 0,(WH1-WH2-1)*16-2-(EC*2):DRAWR
 (WL1-WL2-1)*8-(EC*2)-1,0,1:DRAWR 0
,(WH2-WH1+1)*16+(EC*2)+2
2310 MOVER (WL2-WL1+1)*8+(EC*2)+3,- [12631]
2:DRAWR 0,(WH1-WH2-1)*16-2-(EC*2):D
RAWR (WL1-WL2-1)*8-(EC*2)-1,0,1:MOV
ER -((WL1-WL2-1)*8-(EC*2)-2),0:DRAW
R 0,-((WH1-WH2-1)*16-2-(EC*2)):MOVE
R -2,0:DRAWR 0,(WH1-WH2-1)*16-2-(EC
*2):RETURN
2320 WINDOW SWAP 2:LOCATE 20,20     [1495]
2330 MODE 1                         [506]
2340 WINDOW #1,1,40,1,7:WINDOW 2,39 [6876]
,2,4:CALL 36000,64*256,192*256,64*2
56:GOSUB 2230:POKE &9118,M:CALL &91
1B:PEN 1:CLS #1
2350 WL1=3:WL2=78:WH1=2:WH2=4:EC=6: [2775]
GOSUB 2300
2360 OUT &BC00,1:OUT &BD00,40       [790]
2370 CLS:LOCATE 1,1:PRINT "[ESPACE] [3767]
...FENETRE  [B]........BORDURE";
2380 PRINT "                    [I] [1886]
........COULEUR";
2390 PRINT "[ENTER]........FIN  [M] [3463]
...........MODE";
2400 A$=UPPER$(INKEY$):IF A$="" THE [1896]
N 2400
2410 IF A$=" " THEN CALL &910A:OUT  [6680]
&BC00,1:OUT &BD00,0:CALL 39500+ESP*
7:CALL 36000,64*256,192*256,64*256:
CLS #1:CALL &911B:ESP=ESP XOR 1:GOT
O 2350
2420 IF A$=CHR$(13) THEN CALL &910A [2060]
:GOTO 190
2430 IF A$="I" THEN 2530            [1300]
2440 IF A$="M" THEN 2470            [768]
2450 IF A$="B" THEN 2500            [1280]
2460 GOTO 2400                      [347]
2470 M=PEEK(18384):CLS:PRINT " MODE [1742]
 ";M
2480 PRINT:INPUT " NOUVEAU MODE ",M [1352]
:IF M<0 OR M>2 THEN 2470
2490 POKE 18384,M:POKE &9118,M:GOSU [3186]
B 2230:CLS:GOTO 2370
2500 CLS: PRINT " BORDURE ";PEEK(18 [1765]
384+1) AND 31
2510 PRINT:INPUT "NOUVELLE BORDURE  [2230]
",B1:B1=B1 AND 31
2520 POKE 18385,B1:POKE 18386,B1:BO [3183]
RDER B1:CLS:GOTO 2370
2530 CLS                            [91]
2540 INPUT " PEN ",A$:IF A$="" THEN [2067]
 GOTO 2370
2550 A=VAL(A$):IF A>15 THEN PRINT " [2787]
** ERREUR **":GOTO 2540
2560 C=PEEK((15-A)*2+18387) AND 31: [3248]
C1=0:C3=C
2570 IF C=0 THEN C1=26              [1446]
2580 PRINT "                INK ";C [1497]
2590 PRINT " INK ";:GOTO 2640       [1126]
2600 IF C>31 THEN LOCATE 7,3:PRINT  [2765]
"   ";:LOCATE 1,3:GOTO 2590
2610 INK A,C                        [490]
2620 POKE ((15-A)*2+18387),C:POKE ( [1862]
(15-A)*2+18387)+1,C
2630 CALL &911B:GOTO 2370           [1145]
2640 A$=INKEY$                      [278]
2650 I=I+1:IF I=10 THEN I=0 ELSE GO [2076]
TO 2680
2660 IF C2=0 THEN C2=1:INK A,C3 ELS [3193]
E C2=0:INK A,C1
2670 CALL &911B                     [429]
2680 IF A$=CHR$(13) THEN C=VAL(VA$) [1830]
:VA$="":CO=0:GOTO 2600
2690 IF A$=CHR$(127) THEN CO=CO-1:I [4016]
F CO<=0 THEN VA$="":CO=0 ELSE VA$=L
EFT$(VA$,CO)
2700 LOCATE 7,3:PRINT VA$;" ";      [1930]
2710 IF A$<"0" OR A$>"9" THEN 2640  [1271]
2720 CO=CO+1:IF CO=3 THEN CO=2:GOTO [2049]
 2640
2730 VA$=VA$+A$:LOCATE 7,3:PRINT VA [1794]
$;" ";:GOTO 2640
```



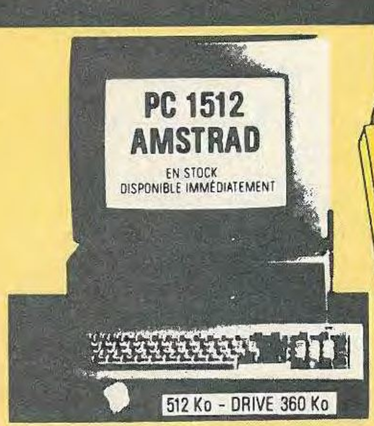

```
10 DEF FNS$(A)=STRING$(A,32):DEF FN [3200]
T$(A)=STRING$(A,254)
20 DATA FF,CC,33,CC,33,CC,33,CC,33, [11095]
FE,0,0,FF,0,0,FF,0,0,FD,0,0,0,FF,FF
,0,0,0,F0,0,0,0,0,1F,60,80,80,F1,80
,80,60,1F,0,0,0,0,F2,0,0,0,0,F8,6,1
,1,F3,1,1,6,F8,0,0,0,0,F4,FF,FF,FF,
FF,E0,80,0,0,F5,0,0,80,E0,FF,FF,FF,
FF,F6,FF,FF,FF,FF,7,1,0,0
30 DATA F7,F0,0,1,7,FF,FF,FF,FF,F8, [5601]
FF,80,80,80,80,80,80,80,F9,0,7F,7F,
7F,7F,7F,7F,7F
40 COU1=26:COU2=0:CURR=0             [1301]
50 DATA 15,14,9,13,12,9,10,10,8,11, [4302]
5,7,11,5,7,6,6,8,4,4,3,4,4,3,2,2,1,
5,10,2,14,4
60 DIM C(32):RESTORE 50              [1588]
70 FOR T=0 TO 31:READ C(T):C(T)=C(T [1829]
)-1:NEXT T
80 L(1)=9:L(2)=26:L(3)=43:L(4)=60:M [10284]
$(1)=FNS$(2)+"Trame"+FNS$(2):M$(2)=
" Fichier ":M$(3)=FNS$(2)+"Ecran"+F
NS$(2):M$(4)=" Sortie"+FNS$(2)
90 F$(4,1)=" Annulation ":F$(4,2)=" [4563]
Retour BASIC":f$(4,3)="Retour CP/M
"
100 F$(2,1)=FNS$(6)+"Annulation"+FN [11240]
S$(5):F$(2,2)="Charge Image Standar
d":F$(2,3)="Charge Image Compile":f
$(2,4)=FNS$(6)+"Catalogue"+FNS$(6):
f$(2,5)=FNS$(5)+"Sauve Trame"+FNS$(
5)
110 F$(3,1)=FNS$(4)+"Ecran Trame"+F [11550]
NS$(3):F$(3,2)=FNS$(3)+"Ecran Norma
l"+FNS$(3):f$(3,3)=FNS$(3)+"Auto. R
eel"+FNS$(4):F$(3,4)=FNS$(2)+"Auto.
 Aleatoire ":f$(3,5)=FNS$(6)+"Manue
l"+FNS$(6)
120 f$(3,6)=" Sauve Ecran Trame":F$ [5958]
(3,7)=FNS$(6)+"Imprime"+FNS$(5):f$(
3,8)=FNS$(8)+"Fin"+FNS$(7)
130 IF PEEK(34444)<> 1 THEN MEMORY  [14398]
64*256-1:LOAD"ROUTINE2":LOAD"ROUTIN
E3":LOAD"TRAME",38194:RESTORE 20:FO
R T=1 TO 13:FOR F=1 TO 9:READ A$:A(
F)=VAL("&"+A$):NEXT F:SYMBOL A(1),A
(2),A(3),A(4),A(5),A(6),A(7),A(8),A
(9):NEXT T:POKE 34444,1
140 CUR=1                            [354]
150 MODE 2:INK 0,COU1:BORDER COU1:I [3984]
NK 1,COU2
160 wl1=2:wl2=79:wh1=2:wh2=2:GOSUB  [2161]
250
170 LOCATE 3,2:PRINT FNT$(8)+M$(1)+ [5354]
FNT$(8)+M$(2)+FNT$(8)+M$(3)+FNT$(8)
+M$(4)+FNT$(8);
180 GOTO 210                         [427]
190 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 190      [1378]
200 IF A$=CHR$(13) OR A$=CHR$(224)   [1225]
THEN 390
210 IF A$=CHR$(243) THEN CUR=CUR+1: [2061]
IF CUR=5 THEN CUR=1
220 IF A$=CHR$(242) THEN CUR=CUR-1: [1776]
 IF CUR=0 THEN CUR=4
230 LOCATE L(CURR)+2,2:PRINT M$(CUR [2037]
R);
240 LOCATE L(CUR)+2,2:PRINT CHR$(24 [3276]
)+M$(CUR)+CHR$(24);:CURR=CUR:GOTO 1
90
250 CALL &BBDE:CALL &BBE4:wl1=(wl1- [5608]
1)*8:wl2=(wl2)*8-1:wh1=(416-wh1*16)
:wh2=(416-(wh2+1)*16-1)+2:IF ECRAN=
1 THEN 270
260 ORIGIN 0,0,wl1,wl2-7,wh1+8,wh2- [5050]
6:CLG 0:ORIGIN 0,0,wl1-1,wl2+1,wh1,
wh2-2:CLG 0:ORIGIN 0,0,0,640,0,400
270 IF ECRAN=2 THEN CALL &BBDE ELSE [2171]
 CALL &BBDE,1
280 MOVE wl1-8,wh1:DRAW wl1-8,wh2:M [5604]
OVE wl2+8,wh1:DRAW wl2+8,wh2
290 MOVE wl1,wh1+8:DRAW wl2,wh1+8:M [4083]
OVE wl1,wh2-8:DRAW wl2,wh2-8
300 PLOT -5,-5,1:PRINT CHR$(23)+CHR [1598]
$(2);
310 TAG:MOVE wl1-7,wh1+16:PRINT CHR [9026]
$(244);:MOVE wl1-7,wh2-2:PRINT CHR$
(245);:MOVE wl2,wh1+16:PRINT CHR$(2
46);:MOVE wl2,wh2-2:PRINT CHR$(247)
;:TAGOFF
320 PRINT CHR$(23)+CHR$(3);          [1094]
330 IF ECRAN=2 THEN 360              [907]
340 CALL &BBE4                       [561]
350 TAG:MOVE wl1-7,wh1+16:PRINT CHR [7665]
$(240);:MOVE wl1-7,wh2-2:PRINT CHR$
(241);:MOVE wl2,wh1+16:PRINT CHR$(2
42);:MOVE wl2,wh2-2:PRINT CHR$(243)
;:TAGOFF
360 PRINT CHR$(23)+CHR$(0);          [1314]
370 ECRAN=0:RETURN                   [269]
380 POKE 40000,1:RETURN              [1202]
390 ON CUR GOTO 400,480,680,1190     [1335]
400 CALL 32807,38194,40242,2048      [1125]
410 wl1=2:wl2=55:wh1=17:wh2=24:GOSU [2998]
B 250
420 wl1=61:wl2=76:wh1=13:wh2=20:GOS [2376]
UB 250
430 wl1=69:wl2=72:wh1=9:wh2=10:GOSU [1272]
B 250
440 wl1=62:wl2=75:wh1=23:wh2=24:GOS [1532]
UB 250
450 LOCATE 64,23:PRINT "PAGE:";:LOC [4346]
ATE 64,24:PRINT "TRAME:";
460 WINDOW #1,61,76,13,20            [1455]
470 GOTO 1390                        [421]
480 '                                [117]
490 wl1=22:wl2=42:wh1=4:wh2=8:GOSUB [2605]
```

```
250
500 FOR T=1 TO 5:LOCATE 22,3+T:PRIN [3661]
T F$(CUR,T);:NEXT T
510 CU=1:CUU=0:GOTO 540              [747]
520 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 520     [1328]
530 IF A$=CHR$(13) OR A$=CHR$(224)  [1434]
THEN 580
540 IF A$=CHR$(241) THEN CU=CU+1:IF [1727]
 CU=6 THEN CU=1
550 IF A$=CHR$(240) THEN CU=CU-1: I  [940]
F CU=0 THEN CU=5
560 LOCATE 22,3+CUU:PRINT F$(CUR,CU [3678]
U);
570 LOCATE 22,3+CU:PRINT CHR$(24)+F [3964]
$(CUR,CU)+CHR$(24);:CUU=CU:GOTO 520
580 IF CU=1 THEN 670                 [192]
590 IF CU=2 THEN 630                 [328]
600 IF CU=3 THEN wl1=22:wl2=42:wh1= [13938]
4:wh2=8:GOSUB 250:LOCATE 22,4:PRINT
 F$(2,3):LOCATE 26,6:PRINT " ------
--.CPL":LOCATE 26,6:INPUT " ",N$:IF
 N$="" THEN 670 ELSE LOAD N$+".CPL"
:CALL 32768:PAGE=192:GOSUB 1340:CAL
L 32807,49152,16384,16384:CALL &BB1
8:GOTO 150
610 IF CU=4 THEN wl1=2:wl2=79:wh1=1 [6808]
1:wh2=24:GOSUB 250:WINDOW 2,79,11,2
4:CAT:WINDOW 1,80,1,25:GOTO 670
620 IF CU=5 THEN SAVE"TRAME.BIN",B, [1583]
38194,2048:GOTO 670
630 wl1=22:wl2=42:wh1=4:wh2=8:GOSUB [6571]
 250:LOCATE 22,4:PRINT F$(2,2):LOCA
TE 26,6:PRINT " --------.---":LOCAT
E 26,6:INPUT " ",N$
640 IF N$="" THEN 670                [558]
650 IF INSTR(N$,".")=0 THEN N$=N$+" [1427]
.BIN"
660 LOAD N$,64*256:PAGE=64:GOSUB 13 [7202]
40:CALL 32833,PAGE:CALL &BB18:CALL
32833,192:CALL 32828,2:BORDER COU1:
INK 0,COU1:INK 1,COU2
670 ECRAN=2:wl1=22:wl2=42:wh1=4:wh2 [3369]
=8:GOSUB 250:ECRAN=1:GOTO 160
680 '                                [117]
690 MODE 2:PAGE=64:GOSUB 1340:m=PEE [2672]
K(18384):POKE &815B,M
695 CALL 32807,38194,40242,2048     [1125]
700 CALL 32807,64*256,192*256,64*25 [2646]
6:BORDER cou1:CALL 33118
710 ORIGIN 0,0,0,640,0,230:CLG 0:OR [1607]
IGIN 0,0,0,640,0,400
711 IF M=2 THEN 750                  [916]
720 IF M=0 THEN MA=15 ELSE MA=3     [1194]
730 GOSUB 920                        [844]
740 IF M=0 THEN CALL 33185 ELSE CAL [2043]
L 33312
750 wl1=60:wl2=77:wh1=17:wh2=24:GOS [2275]
UB 250
760 FOR T=1 TO 8:LOCATE 60,16+T:PRI [3143]
NT F$(CUR,T);:NEXT T
770 CU=1:CUU=0:GOTO 800              [759]
780 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 780     [1452]
790 IF A$=CHR$(13) OR A$=CHR$(224)  [1207]
THEN 840
800 IF A$=CHR$(241) THEN CU=CU+1:IF [3465]
 CU=9 THEN CU=1
810 IF A$=CHR$(240) THEN CU=CU-1: I  [933]
F CU=0 THEN CU=8
820 LOCATE 60,16+CUU:PRINT F$(CUR,C [3205]
UU);
830 LOCATE 60,16+CU:PRINT CHR$(24)+ [4317]
F$(CUR,CU)+CHR$(24);:CUU=CU:GOTO 78
0
840 IF CU=1 AND M<=1 THEN 1150      [1288]
850 IF CU=2 THEN CALL 33101:CALL 32 [5103]
833,64:CALL 32828,M:CALL &BB18:CALL
 33118:CALL 32833,192
860 IF CU=3 AND M<=1 THEN PLU=0:GOS [1800]
UB 1140:GOSUB 920
870 IF CU=4 AND M<=1 THEN PLU=15:GO [1055]
SUB 1140:GOSUB 920
880 IF CU=5 AND M<=1 THEN GOSUB 940 [2534]
890 IF cu=6 THEN WINDOW 60,77,17,24 [8136]
:CLS:PRINT f$(3,cu):LOCATE 2,5:PRIN
T "NOM ";:INPUT "",N$:IF N$="" THEN
 690 ELSE JO=1:GOSUB 1150:JO=0:SAVE
 N$,B,192*256,64*256:GOTO 690
891 IF cu=7 THEN JO=1:GOSUB 1150:JO [2447]
=0:CALL 33417:GOTO 690
900 IF CU=8 THEN 930                 [315]
910 GOTO 780                         [409]
920 LOCATE 1,14:CALL 33362,MA+1:FOR [4596]
 T=0 TO MA:LOCATE T*5+1,15:PRINT US
ING"###";PEEK(t+38178);:NEXT t:RETU
RN
930 CALL 33101:CALL 32828,2:BORDER  [4649]
COU1:INK 0,COU1:INK 1,COU2:GOTO 150
940 wl1=60:wl2=77:wh1=17:wh2=24:ECR [2718]
AN=2:GOSUB 250
950 wl1=2:wl2=55:wh1=17:wh2=24:GOSU [3803]
B 250:GOSUB 1870
960 wl1=62:wl2=75:wh1=23:wh2=24:GOS [3865]
UB 250:LOCATE 64,23:PRINT "PAGE:";:
LOCATE 64,24:PRINT "TRAME:";
970 CR=0                              [93]
980 C=0:GOTO 1010                    [903]
990 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 990     [1090]
1000 IF A$=CHR$(13) OR A$=CHR$(224) [1299]
 THEN 1100
1010 IF A$=CHR$(243) THEN C=C+1:IF  [1936]
C=MA+2 THEN C=0
1020 IF A$=CHR$(242) THEN C=C-1:IF  [1782]
C=-1 THEN C=MA+1
1030 IF CR=MA+1 THEN LOCATE 65,17:P [2339]
RINT " FIN ":GOTO 1050
1040 LOCATE CR*5+1,15:PRINT USING"# [3057]
## ";PEEK(38178+CR);:CR=C
1050 CR=C:CALL &BB9C                 [847]
1060 IF C=MA+1 THEN LOCATE 65,17:PR [2381]
INT " FIN ":GOTO 1080
1070 LOCATE C*5+1,15:PRINT USING"## [2847]
# ";PEEK(38178+C);
1080 CALL &BB9C                      [558]
1090 GOTO 990                        [502]
1100 IF C=MA+1 THEN GOTO 750        [1040]
1110 GOSUB 1680                      [907]
1120 IF BRE<> 0 THEN 980             [387]
1130 POKE 38178+C,L+H*11+32*PAG:LOC [2313]
ATE 1,14:CALL 33362,MA+1:GOTO 980
1140 BUF=18387:VL=38178:FOR T=15 TO [4917]
 0 STEP -1:POKE VL+T,C(PEEK(BUF) AN
D 31)+PLU:BUF=BUF+2:NEXT T:RETURN
1150 CALL 33101:CALL 32828,2:INK 0, [4019]
26:INK 1,0:CALL 32807,64*256,192*25
6,64*256
1151 IF M=2 THEN RETURN             [1842]
1160 IF PEEK(18384)=0 THEN CALL 378 [3694]
38 ELSE IF PEEK(18384)=1 THEN CALL
37935
1170 CALL 38146:CALL 32807,40242,38 [2458]
```

suite page 66

TOUT EST PROMO CHEZ HYPER-CB

OFFRE VALABLE JUSQU'AU 31-03-88



Livré avec moniteur H.T.		MONO	COUL
SD	1 DRIVE	4 997 F	6 890 F
DD	2 DRIVE	6 290 F	8 190 F
HD	DISK DUR 20 Mo	8 990 F	10 890 F

EN STOK.
DISPONIBLE IMMÉDIATEMENT.

PC 1512 SD
+ 20 Mo CARTE DISK DUR TANDON
~~7 350 F HT~~ ~~8 710 F TTC~~
MONO
7 190 F HT
8 520 F TTC

PC 1512 SD
+ 20 Mo CARTE DISK DUR TANDON
~~9 250 F HT~~ ~~10 970 F TTC~~
COULEUR
9 090 F HT
10 780 F TTC



AMSTRAD

PC 1512 DD
+ 20 Mo CARTE DISK DUR TANDON
~~8 650 F HT~~ ~~10 250 F TTC~~
MONO
8 490 F HT
10 070 F TTC



PC 1512 HD
HD 20 mono ~~9 890 F HT~~ 8 990 F HT
HD 20 couleur ~~11 890 F HT~~ 10 890 F HT
CADEAU
1 CONSOLE DE JEUX SEGA
(VALEUR 990 F)

IMPRIMANTES

IMPRIMANTES 9 AIGUIL.	TTC
-DMP 2000	1690
-DMP 3160	2290
-DMP 4000	3990
IMPRIMANTES 24 AIGUIL.	**TTC**
-LQ 3500	4020
-SL-80-AI	3895
AUTRES IMPRIMANTES	**HT**
-MP-1300-AI	5054
-MP-5300-AI	5898
-SP-180-AI	1424
-LX 800	2440
IMPRIMANTES LASER	**HT**
-JAPY HERMES 1010	25900
-JAPY HERMES 2010	32900

DISPONIBLE

PC 1640 ECD
AVEC DISQUE DUR 20 Mo
13 390 F HT
COULEUR 15 880 F TTC
CADEAU
ABILITY + OU UNE CONSOLE SEGA
(VALEUR 990 F)

HYPER-CB vous ouvre un compte crédit-permanent de
15 000 F*
A VOTRE NOM.
IMMÉDIATEMENT.
* sur un compte a votre nom.

HYPER CB Carte Blanche

NOUVEAU TRAITEMENT DE TEXTE PCW 9512 AMSTRAD



5 490 F HT
6 512 F TTC
IMPRIMANTE A MARGUERITE

PCW 8 256	PCW 8 512
[illegible]	[illegible]

IMPRIMANTE AMSTRAD LQ 3500 - 24 AIGUILLES MATRICIELLE

NOUVEAU

3 390 F HT
4 020 F TTC

DEMONSTRATION
AUX MAGASINS HYPER-CB

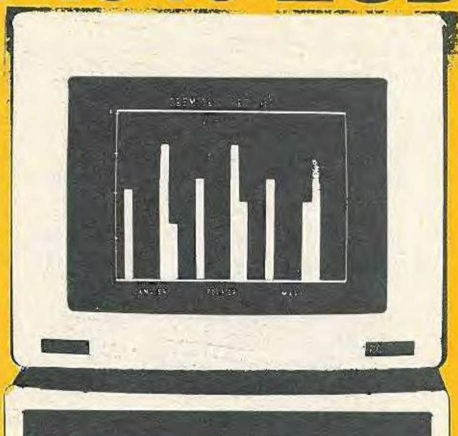
Qualité courrier. Compatible Epson. Compatible IBM.
Jeu de caractères graphiques. Jeu de caractères internationaux.
Mode graphique point par point. Plus de 100 combinaisons de style de caractères différents. Silencieuse. Chargement du papier aisé.
Listing = 160 CPS. Courrier = 54 CPS.

DISPONIBLE



~~13 390 F~~ HT
12 490 F HT

EGA, HERCULE, MDA et CGA compatibles.
Très haute résolution et moniteur couleur haute définition (640 x 350).
640 Ko ram.
Processeur 8086 à 8 MhZ.
3 connecteurs d'extension.
Grande taille disponible.
Sortie série et parallèle.
Connexion souris.
Sélecteur d'écran indépendant.
Prise sortie vidéo.





PC 1640 ECD
DISK DUR 20 Mo
DRIVE 360 Ko

DÉMONSTRATION AUX MAGASINS HYPER-CB

EDUCATIFS PC

Titre	TTC
-CALCUL CE2	350
-CALCUL CM1	350
-CALCUL CM2	350
-CALCUL ENTREE EN 6e	240
-GRAMMAIRE CE2	350
-GRAMMAIRE CM1	350
-GRAMMAIRE CM2	350
-GRAMMAIRE ENTREE EN 6e.	240
-LA DROITE	499
-MAITRES DES MOTS	260
-MATHS EN 4e	920

JEUX PC 1512/1640

Titre	TTC
-ALBUM EPYX	270
-ARKANOID	165
-BOB WINNER	230
-BOULDERDASH 2	100
-BRUCE LEE	230
-CHAMIONSHIP GOLF	350
-CHESS	265
-CONFLIC IN VIETNAM	260
-DAMBUSTER	190
-DECISION DESERT	270
-ECHEC 3 D	220
-F15 STRIKE EAGLE	240
-FLIGHT SIMULATOR 2	460
-FOOTBALL FORTUNE	299
-FORTERESSE	250
-GATO	280
-GRAND PRIX 500 CC	250
-HELLCAT	195
-HISTOIRE D'OR	270

JEUX PC 1512/1640

Titre	TTC
-HITS PC	230
-JET	590
-KOBYASHINARU	100
-MACADAM BUMPER	290
-MARCHE A L'OMBRE	270
-M.G.T	220
-MEAN 18	190
-NECROMANCIEN	130
-ORPHEE	240
-PASSAGERS DU VENT	290
-PITSTOP 2	190
-PSI 5 TRADING	180
-SABOTEUR 2	130
-SHANGAI	220
-SILENT SERVICE	265
-SOLO FLIGHT	210
-SPITFIRE ACE	195
-STARGLIDER	170
-STORM	100
-STRIKE	100
-SUB BATTLE	220
-SUMMERGAMES 2	220
-SUPER TENNIS	260
-TEMPLE APSHAI	220
-TERA	220
-TOP SECRET	240
-TRIVIAL POURSUITE	265
-WINTERGAMES	220
-WORLD GAMES	220
-SAUVEGARDE CD 1525	6520
-SAUVEGARDE/5 CARTOUCH.	1750
-SOURIS PARAL/SERIE	1890
-SOURIS-TAPIS POUR	115

UTILITAIRES

Titre	TTC
-ABILITY PLUS	1650
-ALBUM 110/116	198
-ALIENOR 2	1992
-ALINEOR 3	4732
-ARRAKIS	2941
-AZERTICIEL	699
-BASIC COMPILER PC1512	1175
-CRESUS II	1992
-DAMOCLES PC	1992
-DIMENSION 3 D	420
-GEM FONT/DRIVERS PACK	430
-GEM FONT EDITOR	990
-GEM PROGRAM. TOOLKIT	1990
-IMPRINT	120
-INTERFACE ALINEOR 2	1055
-J'APPRENDS MS DOS	499
-KX MAIL	2312
-KX SERVEZ & KALIOP	2312
-MODULE +	1755
-QUICK BASIC COMPILER	1650
-REFLEX	1650
-REFLEX+WORKSHOP	790
-SIDEKIK PC 1512	880
-SIDEKIK PC/COMPATIBLE	880
-TEXTOMAT PC 1512	810
-TURBO C	1430
-TURBO DATABASE TLBOX PC	650
-TURBO EDITOR TLBOX PC	650
-TURBO GAMEWORKS TLBOX P	650
-TURBO GRAPHIX TLBOX PC	650
-TURBO JUMBO (PACK) PC	2850
-TURBO PASCAL 87+BCD PC	1099
-TURBO PROLOG PC	1099
-TURBO TUTOR PC	330
-VP PLANNER PC 1512	1090
-WINDOWS+WRITE+PAINT	1420
-WORD JUNIOR PC 1512	1060
-YES YOU CAN (GENERAT)	1175

2 MAGASINS HYPER-CB

HYPER-CB
183, rue St-Charles 75015 Paris
16 (1) 45.54.39.76
ouverture du lundi au samedi
de 9 h 30 à 19 h 30

HYPER-CB 2
20, rue de la Pépinière
75008 Paris
16 (1) 42.94.94.04
ouverture du mardi au samedi
de 9 h 30 à 13 h de 14 h à 19 h 30

POUR COMMANDER PAR CORRESPONDANCE OU A CREDIT ENVOYER CE BON A

HYPER-CB Communication
183, rue Saint-Charles 75015 Paris Tél. : 554.39.76

Nom ____
Prenom ____
Adresse ____
Téléphone ____
Code postal ____
Ville ____

Offre valable dans la limite de nos stocks disponibles jusqu'au 29.02.88

DEMANDE DE CARTE BLANCHE

Je désire ouvrir un compte crédit permanent chez HYPER-CB.
Montant du crédit demandé: ____

Je désire recevoir (remplir le tableau ci-dessous)

ARTICLE	QTE	PRIX	TOTAL

Participation aux frais d'envoi
0 à 500 F ajouter + 30 F
+ 500 F ajouter + 55 F
Tous les micros, moniteurs, imprimantes et lecteurs de disquette + 100 F
CORSE-DOM-TOM nous consulter

total de la commande
+
TOTAL GENERAL

AMM 03/88

```
194,2048:IF JO=1 THEN RETURN
1180 CALL &BB18:GOTO 690                 [1183]
1190                                     [117]
1200 wl1=60:wl2=75:wh1=4:wh2=6:GOSU [2863]
B 250
1210 FOR T=1 TO 3                        [592]
1220 LOCATE 62,3+T:PRINT F$(CUR,T); [1759]
:NEXT T
1230 CU=1:CUU=0:GOTO 1260                [739]
1240 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 1240    [1449]
1250 IF A$=CHR$(13) OR A$=CHR$(224) [1099]
 THEN 1300
1260 IF A$=CHR$(241) THEN CU=CU+1:I [1973]
F CU=4 THEN CU=1
1270 IF A$=CHR$(240) THEN CU=CU-1:  [942]
IF CU=0 THEN CU=3
1280 LOCATE 62,3+CUU:PRINT F$(CUR,C [1683]
UU);
1290 LOCATE 62,3+CU:PRINT CHR$(24)+ [3350]
F$(CUR,CU)+CHR$(24);:CUU=CU:GOTO 12
40
1300 IF CU=1 THEN ECRAN=2:wl1=60:wl [4668]
2=75:wh1=4:wh2=6:GOSUB 250:ECRAN=1:
GOTO 160
1310 IF CU=2 THEN CALL &BBFF:POKE & [2470]
AC01,201
1320 IF CU=3 THEN |CPM                   [1007]
1330 END                                 [110]
1340 BUF=PAGE*256+2000                   [437]
1350 CALL 32828,PEEK(BUF)                [1675]
1360 BORDER PEEK(BUF+1) AND 31:BUF= [2243]
BUF+3
1370 FOR T=15 TO 0 STEP -1:INK T,PE [4716]
EK(BUF) AND 31:BUF=BUF+2:NEXT T
1380 RETURN                              [555]
1390 CLS #1                              [373]
1400 GOSUB 1870                          [861]
1410 GOSUB 1680                          [907]
1420 IF BRE<> 0 THEN CALL 32807,402 [1987]
42,38194,2048: GOTO 150
1430 TRA=(L+H*11)*8+40242+PAG*256    [1272]
1440 WINDOW SWAP 1,0:LOCATE 1,1:CAL [5096]
L 32910,TRA:WINDOW SWAP 1,0
1450 SYMBOL 255,PEEK(TRA),PEEK(TRA+ [7494]
1),PEEK(TRA+2),PEEK(TRA+3),PEEK(TRA
+4),PEEK(TRA+5),PEEK(TRA+6),PEEK(TR
A+7)
1460 LOCATE 69,9:PRINT STRING$(4,25 [3678]
5);:LOCATE 69,10:PRINT STRING$(4,25
5);
1470 LL=1:HH=1                           [973]
1480 LOCATE 60+LL,12+HH:CALL 32947   [1873]
1490 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 1490    [1439]
1500 IF a$=" " THEN 1660                 [617]
1510 IF A$=CHR$(240) THEN HH=HH-1    [1018]
1520 IF A$=CHR$(241) THEN HH=HH+1    [1117]
1530 IF A$=CHR$(242) THEN LL=LL-1    [938]
1540 IF A$=CHR$(243) THEN LL=LL+1    [698]
1550 IF LL<1 OR LL>16 THEN LL=LL1    [1667]
1560 IF HH<1 OR HH>8 THEN HH=HH1     [1255]
1570 LL1=LL:HH1=HH                       [872]
1580 CALL 32947:IF A$<>CHR$(13) AND [2753]
 A$<>CHR$(224) THEN 1480
1590 LOCATE 60+((ll-1) MOD 8)+1,12+ [2310]
hh:CALL 32959
1600 LOCATE 68+((ll-1) MOD 8)+1,12+ [3568]
hh:CALL 32959
1610 vl=544+((ll-1) MOD 8)               [756]
1620 vh=270-((HH-1) MOD 8)*2:CALL & [2322]
BC59,1
1630 PLOT VL,VH:PLOT VL+8,VH:PLOT V [4109]
L+16,VH:PLOT VL+24,VH
1640 PLOT VL,VH-16:PLOT VL+8,VH-16: [2787]
PLOT VL+16,VH-16:PLOT VL+24,VH-16
1650 CALL &BC59:GOTO 1480                [817]
1660 FOR t=0 TO 7:POKE tra+t,PEEK(4 [2891]
9860+t*2048):NEXT t
1670 GOTO 1390                           [421]
1680 bre=0:GOTO 1710                     [755]
1690 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 1690    [1462]
1700 IF A$=CHR$(13) OR A$=CHR$(224) [3323]
 THEN IF L=10 AND H=2 THEN BRE=1:RE
TURN ELSE RETURN
1710 IF A$=CHR$(240) THEN H=H-1      [1185]
1720 IF A$=CHR$(241) THEN H=H+1      [1226]
1730 IF A$=CHR$(242) THEN L=L-1      [993]
1740 IF A$=CHR$(243) THEN L=L+1      [859]
1750 IF A$=CHR$(244) AND PAG<>0 THE [2032]
N PAG=PAG-1:GOSUB 1870
1760 IF A$=CHR$(245) AND PAG<>7 THE [2768]
N PAG=PAG+1:GOSUB 1870
1770 IF L=11 OR L=-1 THEN L=L1       [748]
1780 IF H=3 OR H=-1 THEN H=H1        [2137]
1790 LOCATE 71,23:PRINT USING "###" [2097]
;pag;
1800 LOCATE 71,24:PRINT USING "###" [2610]
;L+H*11+32*PAG;
1810 wl1=(L1*5)+2:wl2=WL1+3:wh1=(H1 [4517]
*3)+17:wh2=WH1+1:CALL &BBDE:GOSUB 1
850
1820 wl1=(L*5)+2:wl2=WL1+3:wh1=(H*3 [5577]
)+17:wh2=WH1+1:CALL &BBDE,1:GOSUB 1
850
1830 L1=L:H1=H                           [735]
1840 GOTO 1690                           [337]
1850 wl1=(wl1-1)*8-1:wl2=(wl2)*8:wh [4144]
1=416-wh1*16:wh2=416-(wh2+1)*16-1
1860 MOVE WL1-3,WH1+3:DRAW wl1-3,wh [4033]
2-3:DRAW wl2+3,wh2-3:DRAW wl2+3,wh1
+3:DRAW wl1-3,wh1+3:RETURN
1870 CALL 32841,40242+PAG*256:LOCAT [8279]
E 52,23:PRINT CHR$(24)+CHR$(150)+CH
R$(154)+CHR$(154)+CHR$(156);:LOCATE
 52,24:PRINT CHR$(147)+CHR$(154)+CH
R$(154)+CHR$(153)+CHR$(24);:RETURN
```



SUPRAX

La téléportation est un moyen de transport moderne et très pratique. Malheureusement, la technologie mise en œuvre nécessite un nombre considérable de cristaux de galidinium, dont la récolte présente quelques dangers. L'androïde Suprax est bien placé pour le savoir...
Le premier listing est le programme principal (règles incluses). Le lancement du second programme, crée et sauvegarde (après vérification) le fichier binaire destiné au programme principal. Dans le cas d'une sauvegarde sur cassette, il est évident que ledit fichier devra être sauvé à la suite du premier programme.

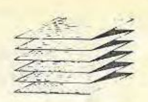
Laurent Olkusz

```
10 '          SUPRAX                       [141]
20 '          ------                       [356]
30 '     (c) 1987    by   L.Olkusz         [842]
40 DEFINT a-z                              [553]
50 'poke &bdee,&c9        '    bloque <E [1487]
sc>  et <Ctrl/Shift/Esc>
60 'ON BREAK GOSUB 1900                    [568]
70 ENT 1,10,-5,1:ENT 2,20,-3,1            [1125]
80 FOR n=0 TO 15:READ c:INK n,c:NEX [4636]
T:DATA 0,1,6,24,26,18,8,5,11,13,25,
15,7,19,21,15
90 BORDER 0:PAPER 0:CLS                   [1171]
100 MEMORY &7FFF:LOAD "!suprax.lm"        [1598]
110 CALL &8490                             [483]
120 RESTORE 130:FOR n=248 TO 255:FO [7130]
R i=1 TO 8:READ a(i):NEXT:SYMBOL n,
a(1),a(2),a(3),a(4),a(5),a(6),a(7),
a(8):NEXT
130 DATA 122,255,207,251,255,222,19 [11269]
0,60,24,24,25,30,28,24,24,60,3,7,15
,31,31,31,63,63,192,224,240,248,248
,248,252,252,63,63,63,63,63,63,63,6
3,252,252,252,252,252,252,252,252,6
3,63,31,31,31,15,7,3,252,252,248,24
8,248,240,224,192
140 MODE 0                                 [507]
150 PLOT -10,-10,3:DEG:FOR n=0 TO 3 [9704]
60 STEP 4:PLOT 319+COS(n)*30,350+SI
N(n)*30:SOUND 1,370-n,2,15:NEXT:MOV
E 319,382:DRAW 319,350,4:DRAW 340,3
50,4:MOVE 315,382:DRAW 315,348:DRAW
 340,348
160 PEN 5:LOCATE 7,10:PRINT "Presen [8911]
te":PEN 4:LOCATE 8,15:PRINT "SUPRAX
":PEN 3:LOCATE 2,25:PRINT "Pressez
une touche"
170 WHILE INKEY$<>"":WEND:WHILE INK [3680]
EY$="":WEND
180 MODE 1:PEN 3:LOCATE 8,5:PRINT " [4668]
Voulez-vous la regle?(o/n)"
190 ke$=UPPER$(INKEY$):IF ke$="" TH [2262]
EN 190
200 IF ke$="O" THEN 210 ELSE IF ke$ [2530]
="N" THEN 260 ELSE 190
210 CLS:LOCATE 18,1:PRINT "SUPRAX"        [1983]
220 PRINT:PRINT:PRINT "   Vous vous [21240]
 appelez Suprax,et vous      devez r
entrez chez vous.Vous utilisez    po
ur cela un teleporteur qui a memori
se le chemin du retour.Ce dernier m
arche    aux cristaux de galudinium
qui se trou-"
230 PRINT "vent au nombre de 10 a c [26389]
haque ecran.    Vous devrez les rec
uperer et pour vous   en aller,il vo
us suffira de vous placer sur le te
leporteur.(c'est indique!!)        D
es monstres aux pouvoirs divers se
 dresseront contre vous.Evitez-les,
ou"
240 PRINT "detruisez-lez en faisant [17336]
 tomber des ro- chers sur eux.":PRI
NT:PRINT "Pour vous deplacer:":PRIN
T:PRINT "   Gauche:[N]     Droite:[M
]    Haut:[Q]":PRINT:PRINT "    Ou J
oystick":PRINT:PRINT "    Pressez un
e touche pour demarrer."
250 WHILE INKEY$<>"":WEND:WHILE INK [3680]
EY$="":WEND
260 ecran=1:vie=3:sc=0                     [982]
270 MODE 0                                 [507]
280 GOSUB 1820                             [895]
290 WINDOW #1,2,19,5,24:PAPER #1,8: [3017]
CLS #1
300 pie=0:etat=0:nbren=0:zz=0             [1994]
310 LOCATE 15,25:PRINT USING"##";pi [1909]
e
320 FOR n=8 TO 15:INK n,0:NEXT             [723]
330 PAPER 8:PEN 4:LOCATE 6,7:PRINT  [7480]
"Vous avez":IF vie=0 THEN 1660 ELSE
 LOCATE 7,10:PRINT vie;"vie";:IF vi
e>1 THEN PRINT "s"
340 FOR n=1 TO 1500:NEXT:LOCATE 6,7 [3424]
:PRINT "           ":LOCATE 7,10:PRIN
T "        ":PAPER 5
350 PEN 10:LOCATE 1,1:PRINT CHR$(22 [11453]
)+CHR$(1):LOCATE 7,6:PRINT CHR$(250
);CHR$(251);CHR$(10);CHR$(8);CHR$(8
);CHR$(252);CHR$(253);CHR$(10);CHR$
(8);CHR$(8);CHR$(254);CHR$(255);
360 RESTORE 370:PEN 9:FOR n=1 TO 23 [9023]
:READ a,b:LOCATE a,b:PRINT CHR$(250
);CHR$(251);CHR$(10);CHR$(8);CHR$(8
);CHR$(254);CHR$(255);:NEXT
370 DATA 3,8,4,8,5,8,6,8,5,9,4,9,8, [4472]
7,9,6,9,8,10,7,12,7,11,8,13,9,14,9,
15,9,16,9,17,9,18,9,16,8,14,10,15,1
0,16,10,15,11
380 g=32:d=390:FOR n=16 TO 250 STEP [4316]
 2:MOVE g,n:DRAW d,n,11:g=g+1:d=d-2
:NEXT
390 g=180:d=604:FOR n=16 TO 190 STE [4654]
P 2:MOVE g,n:DRAW d,n,12:g=g+2:IF n
>70 THEN d=d-1
400 IF n=120 THEN d=500                   [1711]
410 IF n=170 THEN d=430                   [1436]
420 NEXT                                   [350]
430 RESTORE 440:PEN 13:FOR n=1 TO 1 [13253]
4:READ a,b:LOCATE a,b:PRINT CHR$(24
8):NEXT:PEN 14:FOR n=1 TO 10:READ a
,b:LOCATE a,b:PRINT CHR$(248):NEXT:
PEN 15:FOR n=1 TO 13:READ a:LOCATE
a,22:PRINT CHR$(249):NEXT
440 DATA 2,21,3,21,5,21,8,21,9,21,1 [4743]
0,21,12,21,16,21,17,21,19,21,4,20,1
0,20,11,20,17,20
450 DATA 4,21,11,21,18,21,3,20,9,20 [5322]
,11,20,12,20,18,21,19,20,17,20,2,3,
4,5,8,9,10,11,12,16,17,18,19
```

```
460 LOCATE 1,1:PRINT CHR$(22)+CHR$(  [2036]
0):PEN 1
470 RESTORE 470:FOR n=8 TO 15:READ   [3534]
c:INK n,c:NEXT:DATA 11,13,25,15,7,1
9,21,15
480 DIM case(20,24),buffet(20,24),c  [2702]
ryx(11),cryy(11)
490 buff=&9000:ON ecran GOSUB 1910,  [2951]
2010,2110,2210,2310,2410,2510
500 FOR i=7 TO 21 STEP 2:FOR n=2 TO  [952]
19
510 READ roc:IF roc=1 THEN |MEMO,n*  [6955]
8-8,207-i*8,buff,16,4:|PRINT,n*8-8,
207-i*8,&834D,16,4:buffet(n,i)=buff
:buff=buff+65
520 IF roc=2 THEN |PRINT,n*8-8,207-  [2781]
i*8,&830C,16,4
530 case(n,i)=roc:case(n,i+1)=roc    [482]
540 NEXT n,i                         [572]
550 FOR n=2 TO 19:|PRINT,n*8-8,23,&  [4818]
830C,16,4:case(n,23)=2:case(n,24)=2
:NEXT
560 READ a,b:|PRINT,a*8-8,207-8*b,&  [8695]
83D0,16,12:case(a,b)=3:case(a+2,b)=
3:case(a,b+1)=3:case(a+1,b+1)=3:cas
e(a+2,b+1)=3:case(a+1,b)=-2:x=a+1:y
=b-1:aa=a+1:bb=b
570 READ en(1):IF en(1)=1 THEN nbre  [11945]
n=nbren+1:ch(nbren)=1:en1=nbren:REA
D spex,spey:|MEMO,spex*8-8,207-8*sp
ey,&7050,16,4:|PRINT,spex*8-8,207-8
*spey,&8104,16,4:case(spex,spey)=5:
case(spex,spey+1)=5:busp=&8104
580 lspex=spex:lspey=spey            [2885]
590 READ en(2):IF en(2)=1 THEN nbre  [13291]
n=nbren+1:ch(nbren)=2:en2=nbren:REA
D crax,cray:|MEMO,crax*8-8,207-8*cr
ay,&70A0,16,4:|PRINT,crax*8-8,207-8
*cray,&8186,16,4:case(crax,cray)=5:
case(crax,cray+1)=5:bucr=&8186
600 lcrax=crax:lcray=cray            [1494]
610 READ en(3):IF en(3)=1 THEN nbre  [11453]
n=nbren+1:ch(nbren)=3:en3=nbren:REA
D bumx:|MEMO,bumx*8-8,167,&7100,16,
4:|PRINT,bumx*8-8,167,&8208,16,4:ca
se(bumx,5)=5:case(bumx,6)=5
620 lbumx=bumx                       [1016]
630 READ en(4):IF en(4)=1 THEN nbre  [9701]
n=nbren+1:ch(nbren)=4:en4=nbren:REA
D squx,squy:|MEMO,squx*8-8,207-8*sq
uy,&7150,16,4:|PRINT,squx*8-8,207-8
*squy,&828A,16,4:case(squx,squy)=5:
case(squx,squy+1)=5:busq=&828A
640 lsqux=squx:lsquy=squy            [1570]
650 FOR n=1 TO 10:READ cryx(n),cryy  [3180]
(n):NEXT:pie=0
660 DEF FN spx=spex*8-8:DEF FN spy=  [7227]
207-spey*8:DEF FN crx=crax*8-8:DEF
FN cry=207-cray*8:DEF FN bx=bumx*8-
8:DEF FN sqx=squx*8-8:DEF FN sqy=20
7-squy*8
670 lx=x:ly=y:DEF FN xx=x*8-8:DEF F  [4641]
N yy=207-y*8:DEF FN lxx=lx*8-8:DEF
FN lyy=207-ly*8
680 |MEMO,FN xx,FN yy,&7000,16,4:|P  [3981]
RINT,FN xx,FN yy,&8000,16,4
690 FOR n=100 TO 0 STEP -10:SOUND 1  [2424]
,n,5,15:NEXT
700 IF INKEY(67)=0 OR INKEY(72)=0 T  [11145]
HEN IF case(x,y-1)<1 AND y>5 THEN y
=y-1:|PRINT,FN lxx,FN lyy,&7000,16,
4:|MEMO,FN xx,FN yy,&7000,16,4:|PRI
NT,FN xx,FN yy,&8000,16,4:SOUND 4,y
+5,5,12,0,0,10:lx=x:ly=y:GOSUB 1700
:GOTO 730 ELSE GOTO 730
710 IF case(x,y+2)>0 THEN 730        [837]
720 y=y+1:|PRINT,FN lxx,FN lyy,&700  [7870]
0,16,4:|MEMO,FN xx,FN yy,&7000,16,4
:|PRINT,FN xx,FN yy,&8000,16,4:lx=x
:ly=y:SOUND 4,y+5,5,12,0,0,10
730 IF INKEY(38)=0 OR INKEY(75)=0 T  [14790]
HEN IF case(x+1,y)>1 OR case(x+1,y+
1)>1 OR x>18 THEN 750 ELSE IF case(
x+1,y)=1 OR case(x+1,y+1)=1 THEN GO
SUB 1320 ELSE x=x+1:|PRINT,FN lxx,F
N lyy,&7000,16,4:|MEMO,FN xx,FN yy,
&7000,16,4:|PRINT,FN xx,FN yy,&8082
,16,4:lx=x
740 IF INKEY(46)=0 OR INKEY(74)=0 T  [13649]
HEN IF case(x-1,y)>1 OR case(x-1,y+
1)>1 OR x<3 THEN 750 ELSE IF case(x
-1,y)=1 OR case(x-1,y+1)=1 THEN GOS
UB 1430 ELSE x=x-1:|PRINT,FN lxx,FN
 lyy,&7000,16,4:|MEMO,FN xx,FN yy,&
7000,16,4:|PRINT,FN xx,FN yy,&8041,
16,4:lx=x
```




```
750 IF etat=0 AND case(cryx(pie+1),  [2679]
cryy(pie+1))<>5 THEN 1880
760 IF etat=1 THEN case(cryx(pie),c  [3195]
ryy(pie))=-1
770 GOSUB 1700                       [871]
780 case(aa,bb)=-2                   [1020]
790 IF case(x,y+1)=-2 AND etat=2 TH  [1722]
EN GOTO 1750
800 IF nbren=0 THEN 700              [1670]
810 as=RND*(nbren-1)+1               [456]
820 ON ch(as) GOSUB 850,920,1060,11  [1078]
70
830 IF case(x,y)=5 OR case(x,y+1)=5  [2454]
 THEN 1600
840 GOTO 700                         [425]
850 IF spex<x AND case(spex+1,spey)  [13063]
<1 AND case(spex+1,spey+1)<1 THEN s
pex=spex+1:busp=&8145:|PRINT,(FN sp
x)-8,FN spy,&7050,16,4:|MEMO,FN spx
```



```
,FN spy,&7050,16,4:|PRINT,FN spx,FN
 spy,&8145,16,4:GOTO 870
860 IF spex>x AND case(spex-1,spey)  [14335]
<1 AND case(spex-1,spey+1)<1 THEN s
pex=spex-1:busp=&8104:|PRINT,(FN sp
x)+8,FN spy,&7050,16,4:|MEMO,FN spx
,FN spy,&7050,16,4:|PRINT,FN spx,FN
 spy,&8104,16,4
870 IF spey<y AND case(spex,spey+2)  [8952]
<1 THEN spey=spey+1:|PRINT,FN spx,(
FN spy)+8,&7050,16,4:|MEMO,FN spx,F
N spy,&7050,16,4:|PRINT,FN spx,FN s
py,busp,16,4:GOTO 890
880 IF spey>y AND case(spex,spey-1)  [8845]
<1 THEN spey=spey-1:|PRINT,FN spx,(
FN spy)-8,&7050,16,4:|MEMO,FN spx,F
N spy,&7050,16,4:|PRINT,FN spx,FN s
py,busp,16,4
890 case(lspex,lspey)=0:case(lspex,  [6231]
lspey+1)=0:case(spex,spey)=5:case(s
pex,spey+1)=5
900 lspex=spex:lspey=spey            [2885]
910 RETURN                           [555]
920 IF crax<x AND case(crax+1,cray)  [13213]
<2 AND case(crax+1,cray+1)<2 THEN c
rax=crax+1:bucr=&81C7:IF buffet(cra
x,cray)<>0 AND case(crax,cray-1)<>1
 THEN 940 ELSE IF case(crax,cray)=1
 OR case(crax,cray+1)=1 THEN crax=c
rax-1:GOTO 950 ELSE GOTO 930 ELSE G
OTO 950
930 |PRINT,(FN crx)-8,FN cry,&70A0,  [5557]
16,4:|MEMO,FN crx,FN cry,&70A0,16,4
:|PRINT,FN crx,FN cry,&81C7,16,4:GO
TO 1030
940 |PRINT,(FN crx)-8,FN cry,&70A0,  [9771]
16,4:|PRINT,FN crx,FN cry,buffet(cr
ax,cray),16,4:|MEMO,FN crx,FN cry,&
70A0,16,4:|PRINT,FN crx,FN cry,&81C
7,16,4:buffet(crax,cray)=0:SOUND 1,
40,5,14,0,0,5:GOTO 1030
950 IF crax>x AND case(crax-1,cray)  [15601]
<2 AND case(crax-1,cray+1)<2 THEN c
rax=crax-1:bucr=&8186:IF buffet(cra
x,cray)<>0 AND case(crax,cray-1)<>1
 THEN 970 ELSE IF case(crax,cray)=1
 OR case(crax,cray+1)=1 THEN crax=c
rax+1:GOTO 980 ELSE GOTO 960 ELSE G
OTO 980
960 |PRINT,(FN crx)+8,FN cry,&70A0,  [6374]
16,4:|MEMO,FN crx,FN cry,&70A0,16,4
:|PRINT,FN crx,FN cry,&8186,16,4:GO
TO 1030
970 |PRINT,(FN crx)+8,FN cry,&70A0,  [11936]
16,4:|PRINT,FN crx,FN cry,buffet(cr
ax,cray),16,4:|MEMO,FN crx,FN cry,&
70A0,16,4:|PRINT,FN crx,FN cry,&818
6,16,4:buffet(crax,cray)=0:SOUND 1,
40,5,14,0,0,5:GOTO 1030
980 IF cray<y AND case(crax,cray+2)  [4406]
<2 THEN cray=cray+1:IF buffet(crax,
cray+1)<>0 THEN 1000 ELSE 990 ELSE
1010
990 |PRINT,FN crx,(FN cry)+8,&70A0,  [7306]
16,4:|MEMO,FN crx,FN cry,&70A0,16,4
:|PRINT,FN crx,FN cry,bucr,16,4:GOT
O 1030
1000 |PRINT,FN crx,(FN cry)-8,buffe  [15713]
t(crax,cray+1),16,4:|PRINT,FN crx,(
FN cry)+8,&70A0,16,4:|MEMO,FN crx,F
N cry,&70A0,16,4:|PRINT,FN crx,FN c
ry,bucr,16,4:case(crax,cray+1)=0:ca
se(crax,cray+2)=0:buffet(crax,cray+
1)=0:SOUND 1,40,5,14,0,0,5:GOTO 103
0
1010 IF cray>y AND case(crax,cray-1  [3920]
)<1 THEN cray=cray-1 ELSE 1030
1020 |PRINT,FN crx,(FN cry)-8,&70A0  [4484]
,16,4:|MEMO,FN crx,FN cry,&70A0,16,
4:|PRINT,FN crx,FN cry,bucr,16,4
1030 case(lcrax,lcray)=0:case(lcrax  [4604]
,lcray+1)=0:case(crax,cray)=5:case(
crax,cray+1)=5
1040 lcrax=crax:lcray=cray           [1494]
1050 RETURN                          [555]
1060 IF bumx<x AND case(bumx+1,5)<>  [11368]
5 AND case(bumx+1,6)<>5 THEN bumx=b
umx+1:|PRINT,(FN bx)-8,167,&7100,16
,4:|MEMO,FN bx,167,&7100,16,4:|PRIN
T,FN bx,167,&8249,16,4:GOTO 1080
1070 IF bumx>x AND case(bumx-1,5)<>  [7912]
5 AND case(bumx-1,6)<>5 THEN bumx=b
umx-1:|PRINT,(FN bx)+8,167,&7100,16
,4:|MEMO,FN bx,167,&7100,16,4:|PRIN
T,FN bx,167,&8208,16,4
1080 case(lbumx,5)=0:case(lbumx,6)=  [3021]
0:case(bumx,5)=5:case(bumx,6)=5
1090 lbumx=bumx                      [1016]
1100 IF bumx<>x OR RND*10<8 THEN RE  [1979]
TURN
1110 FOR desc=7 TO y:IF case(x,desc  [1932]
)>0 THEN 1160
1120 SOUND 1,(30-desc)*2,2,15        [1075]
1130 |MEMO,FN xx,207-8*desc,&71A0,8  [7218]
,4:|PRINT,FN xx,207-8*desc,&838E,8,
4:|PRINT,FNxx,207-8*desc,&71A0,8,4
1140 NEXT                            [350]
1150 GOSUB 1600                      [859]
1160 RETURN                          [555]
1170 IF squx<x AND case(squx+1,squy  [12388]
)<1 AND case(squx+1,squy+1)<1 THEN
busq=&82CB:squx=squx+1:|PRINT,(FN s
qx)-8,FN sqy,&7150,16,4:|MEMO,FN sq
x,FN sqy,&7150,16,4:|PRINT,FN sqx,F
N sqy,&82CB,16,4:GOTO 1210
```



```
1180 IF squx>x AND case(squx-1,squy [13558]
)<1 AND case(squx-1,squy+1)<1 THEN
busq=&828A:squx=squx-1:|PRINT,(FN s
qx)+8,FN sqy,&7150,16,4:|MEMO,FN sq
x,FN sqy,&7150,16,4:|PRINT,FN sqx,F
N sqy,&828A,16,4:GOTO 1210
1190 IF squy<y AND case(squx,squy+2 [7966]
)<1 THEN squy=squy+1:|PRINT,FN sqx,
(FN sqy)+8,&7150,16,4:|MEMO,FN sqx,
FN sqy,&7150,16,4:|PRINT,FN sqx,FN
sqy,busq,16,4:GOTO 1210
1200 IF squy>y AND case(squx,squy-1 [8421]
)<1 THEN squy=squy-1:|PRINT,FN sqx,
(FN sqy)-8,&7150,16,4:|MEMO,FN sqx,
FN sqy,&7150,16,4:|PRINT,FN sqx,FN
sqy,busq,16,4
1210 case(lsqux,lsquy)=0:case(lsqux [4457]
,lsquy+1)=0:case(squx,squy)=5:case(
squx,squy+1)=5
1220 lsqux=squx:lsquy=squy [1570]
1230 IF (squy+1<>y AND squy<>y) OR [2277]
RND*10<6 THEN RETURN
1240 |PRINT,FN sqx,FN sqy,&7150,16, [8387]
4:IF x<squx THEN pas=-1:|PRINT,FN s
qx,FN sqy,&828A,16,4:busq=&828A ELS
E pas=1:|PRINT,FN sqx,FN sqy,&82CB,
16,4:busq=&82CB
1250 FOR hor=squx+pas TO x STEP pas [3636]
:IF case(hor,squy+1)>0 THEN 1300
1260 SOUND 1,(20-ABS(hor-squx))*5,2 [2799]
,15
1270 |MEMO,hor*8-8,(FN sqy)-8,&71A0 [7400]
,8,4:|PRINT,hor*8-8,(FN sqy)-8,&838
E,8,4:|PRINT,hor*8-8,(FN sqy)-8,&71
A0,8,4
1280 NEXT [350]
1290 GOSUB 1600 [859]
1300 RETURN [555]
1310 FOR asdf=1 TO 400:NEXT:RETURN [1836]
1320 IF case(x+1,y-1)=1 OR case(x+2 [7010]
,y)>0 OR case(x+2,y+1)>0 OR buffet(
x+1,y)=0 OR x=18 THEN RETURN
1330 buffet(x+2,y)=buffet(x+1,y):|P [10159]
RINT,(FN xx)+8,FN yy,buffet(x+1,y),
16,4:|MEMO,(FN xx)+16,FN yy,buffet(
x+2,y),16,4:|PRINT,(FN xx)+16,FN yy
,&834D,16,4
1340 buffet(x+1,y)=0:case(x+1,y)=0: [6548]
case(x+1,y+1)=0:case(x+2,y)=1:case(
x+2,y+1)=1
1350 IF case(x+2,y+2)=5 THEN ma=x+2 [2018]
:mb=y:GOSUB 1540
1360 IF case(x+2,y+2)<1 THEN 1370 E [1630]
LSE RETURN
1370 mx=FN xx+16:my=FN yy:buffaux=b [7032]
uffet(x+2,y):buffet(x+2,y)=0:case(x
+2,y)=0:case(x+2,y+1)=0:ma=x+2:mb=y
1380 |PRINT,mx,my,buffaux,16,4:my=m [6999]
y-8:|MEMO,mx,my,buffaux,16,4:|PRINT
,mx,my,&834D,16,4:mb=mb+1
1390 SOUND 1,my,4,15 [1380]
1400 IF case(ma,mb+2)=5 THEN GOSUB [1010]
1540
1410 IF case(ma,mb+2)<1 THEN GOTO 1 [1133]
380
1420 buffet(ma,mb)=buffaux:case(ma, [5940]
mb)=1:case(ma,mb+1)=1:RETURN
1430 IF case(x-1,y-1)=1 OR case(x-2 [2990]
,y)>0 OR case(x-2,y+1)>0 OR buffet(
x-1,y)=0 OR x=3 THEN RETURN
1440 buffet(x-2,y)=buffet(x-1,y):|P [7793]
RINT,(FN xx)-8,FN yy,buffet(x-1,y),
16,4:|MEMO,(FN xx)-16,FN yy,buffet(
x-2,y),16,4:|PRINT,(FN xx)-16,FN yy
,&834D,16,4
1450 buffet(x-1,y)=0:case(x-1,y)=0: [5109]
case(x-1,y+1)=0:case(x-2,y)=1:case(
x-2,y+1)=1
1460 IF case(x-2,y+2)=5 THEN ma=x-2 [2238]
:mb=y:GOSUB 1540
1470 IF case(x-2,y+2)<1 THEN 1480 E [1627]
LSE RETURN
1480 mx=FN xx-16:my=FN yy:buffaux=b [7691]
uffet(x-2,y):buffet(x-2,y)=0:case(x
-2,y)=0:case(x-2,y+1)=0:ma=x-2:mb=y
1490 |PRINT,mx,my,buffaux,16,4:my=m [6999]
y-8:|MEMO,mx,my,buffaux,16,4:|PRINT
,mx,my,&834D,16,4:mb=mb+1
1500 SOUND 1,my,4,15 [1380]
1510 IF case(ma,mb+2)=5 THEN GOSUB [1010]
1540
1520 IF case(ma,mb+2)<1 THEN GOTO 1 [1199]
490
1530 buffet(ma,mb)=buffaux:case(ma, [5940]
mb)=1:case(ma,mb+1)=1:RETURN
1540 sc=sc+100:LOCATE 3,4:PRINT USI [4543]
NG"#####";sc:IF sc>hisc THEN hisc=s
c:LOCATE 15,4:PRINT USING"#####";hi
sc
1550 SOUND 2,100,10,15,0,1,20 [1380]
1560 IF ma=spex AND mb+2=spey THEN [9545]
|PRINT,FN spx,FN spy,&7050,16,4:cas
e(spex,spey)=0:case(spex,spey+1)=0:
ch(1)=ch(2):ch(2)=ch(3):ch(3)=ch(4)
:nbren=nbren-1:en2=en2-1:en3=en3-1:
en4=en4-1:RETURN
1570 IF ma=crax AND mb+2=cray THEN [10840]
|PRINT,FN crx,FN cry,&70A0,16,4:cas
e(crax,cray)=0:case(crax,cray+1)=0:
FOR jkl=en2 TO nbren:ch(jkl)=ch(jkl
+1):NEXT:nbren=nbren-1:en2=en2-1:en
3=en3-1:en4=en4-1:RETURN
1580 IF ma=bumx AND mb+2=bumy THEN [13538]
|PRINT,FN bx,FN by,&7100,16,4:case(
bumx,bumy)=0:case(bumx,bumy+1)=0:FO
R jkl=en3 TO nbren:ch(jkl)=ch(jkl+1
):NEXT:nbren=nbren-1:en3=en3-1:en4=
en4-1:RETURN
1590 IF ma=squx AND mb+2=squy THEN [8183]
|PRINT,FN sqx,FN sqy,&7150,16,4:cas
e(squx,squy)=0:case(squx,squy+1)=0:
nbren=nbren-1:RETURN
1600 |PRINT,FN xx,FN yy,&7000,16,4: [4948]
|PRINT,FN xx,FN yy,&80C3,16,4
1610 SOUND 1,150,20,15,0,0,20 [1902]
1620 vie=vie-1 [659]
1630 ERASE case,buffet,cryx,cryy [1649]
1640 IF vie=0 THEN 290 [309]
1650 GOTO 290 [411]
1660 LOCATE 8,10:PRINT "perdu!" [875]
1670 WHILE INKEY$<>"":WEND:WHILE IN [3680]
KEY$="":WEND
1680 LOCATE 4,20:PRINT "Une autre?( [3288]
o/n)":rep$=INKEY$
1690 IF rep$="" THEN 1680 ELSE IF U [5542]
PPER$(rep$)="O" THEN 260 ELSE IF UP
PER$(rep$)="N" THEN 140 ELSE 1680
1700 IF etat<>1 THEN RETURN [759]
1710 IF case(x,y)=-1 OR case(x,y+1) [14864]
=-1 THEN |PRINT,FN xx,FN yy,&7000,1
```

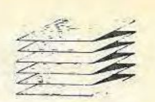
```
6,4:|PRINT,8*cryx(pie)-8,207-8*cryy
(pie),&71D0,8,4:|MEMO,FN xx,FN yy,&
7000,16,4:|PRINT,FN xx,FN yy,&8000,
16,4:case(cryx(pie),cryy(pie))=0:zz
=1:IF pie=10 THEN etat=2 ELSE etat=
0
1720 IF zz=1 THEN zz=0:SOUND 1,70,1 [9667]
0,15,0,1:sc=sc+50:LOCATE 3,4:PRINT
USING"#####";sc:LOCATE 15,25:PRINT
USING"##";pie:IF sc>hisc THEN hisc=
sc:LOCATE 15,4:PRINT USING"#####";h
isc
1730 IF etat=2 THEN SOUND 2,70,20,1 [1359]
5,0,2
1740 RETURN                         [555]
1750 SOUND 1,1000,100,15,0,0,5:ERAS [7102]
E case,buffet,cryx,cryy:ecran=ecran
+1:IF ecran=8 THEN 1780
1760 IF ecran=5 THEN RESTORE 1760:F [8608]
OR n=1 TO 11:READ note:SOUND 1,note
,10,15:NEXT:vie=vie+1:DATA 379,358,
319,284,0,319,253,319,253,253,253
1770 GOTO 290                       [411]
1780 LOCATE 7,7:PRINT "BRAVO!!!":WH [4343]
ILE INKEY$<>"":WEND:WHILE INKEY$=""
:WEND
1790 MODE 1:PEN 3:PAPER 0:LOCATE 8, [12131]
5:PRINT "Vous avez brillamment pass
e":LOCATE 12,7:PRINT "tous les tabl
eaux.":
1800 LOCATE 1,10:PRINT "Mais rien n [20583]
e vous empeche de recommencer":LOCA
TE 8,12:PRINT "pour ameliorer votre
 score":LOCATE 6,14:PRINT "ou de cr
eer vos propres ecrans":LOCATE 7,16
:PRINT "en touchant au programme...
."
1810 GOTO 1670                      [309]
1820 PAPER 5:CLS:PEN 0:LOCATE 1,1:P [5260]
RINT CHR$(212):LOCATE 20,1:PRINT CH
R$(213):PEN 1:
1830 LOCATE 8,1:PRINT "SUPRAX"      [863]
1840 LOCATE 2,3:PRINT "Score:":LOCA [2156]
TE 11,3:PRINT "HI-Score:"
1850 LOCATE 3,4:PRINT USING "#####" [3763]
;sc:LOCATE 15,4:PRINT USING "#####"
;hisc
1860 LOCATE 5,25:PRINT "Cristaux:   [2224]
0"
1870 RETURN                         [555]
1880 pie=pie+1:etat=1:|MEMO,8*cryx( [11760]
pie)-8,207-8*cryy(pie),&71D0,8,4:|P
RINT,8*cryx(pie)-8,207-8*cryy(pie),
&83B0,8,4:case(cryx(pie),cryy(pie))
=-1 ELSE IF etat=1 THEN case(cryx(p
ie),cryy(pie))=-1
1890 GOTO 770                       [419]
1900 PAPER 0:INK 1,24:PEN 1:MODE 2: [2344]
END
1910 RESTORE 1920:RETURN            [1534]
1920 DATA 0,0,0,0,1,0,0,0,1,0,2,0,0 [2396]
,0,1,0,0,0
1930 DATA 2,2,2,2,2,0,0,0,2,2,2,0,0 [1139]
,0,2,2,0,0
1940 DATA 0,0,1,0,2,0,0,0,0,2,2,2,0 [2460]
,0,0,0,0,0
1950 DATA 0,2,2,0,2,0,0,0,0,0,0,1,0 [2040]
,0,0,0,0,0
1960 DATA 0,2,0,0,0,0,1,0,0,0,2,2,0 [1759]
,0,0,2,2,0
1970 DATA 0,2,2,0,0,2,2,0,0,2,2,0,0 [1772]
,0,0,0,2,0
1980 DATA 0,0,2,0,0,0,0,0,0,2,2,0,0 [2422]
,0,0,2,2,0
1990 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0 [2417]
,0,2,2,2,0
2000 DATA 2,7,1,10,19,1,17,13,0,0,1 [4450]
7,17,5,11,11,13,2,11,16,11,7,19,12,
5,4,15,19,15,13,10
2010 RESTORE 2020:RETURN            [1220]
2020 DATA 0,2,2,0,0,2,2,2,0,2,2,0,0 [1383]
,2,2,0,2,0
2030 DATA 0,2,0,0,1,0,2,0,0,1,0,0,1 [1992]
,0,0,0,2,0
2040 DATA 0,2,0,0,2,0,0,1,0,2,0,0,2 [1653]
,0,0,0,2,0
2050 DATA 0,0,0,0,2,0,0,2,2,2,0,0,2 [2593]
,2,2,2,2,0
2060 DATA 0,1,0,2,2,0,0,0,1,0,0,2,2 [1699]
,0,0,0,1,0
2070 DATA 0,2,0,0,1,0,1,0,2,0,0,2,0 [2208]
,0,1,0,2,0
2080 DATA 0,2,0,0,2,2,2,0,2,2,0,0,0 [1310]
,2,2,0,2,0
2090 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1,0 [2349]
,0,0,0,0,0
2100 DATA 15,11,1,19,21,1,7,13,1,4, [4860]
1,4,21,4,9,15,15,9,9,11,15,19,13,2,
19,7,9,12,9,14,17,8,11
2110 RESTORE 2120:RETURN            [1986]
2120 DATA 0,2,2,0,0,0,2,0,1,2,0,0,0 [1787]
,0,0,2,2,0
2130 DATA 0,0,2,2,0,0,2,2,0,1,2,2,0 [1946]
,0,2,2,0,0
2140 DATA 0,0,0,0,0,2,2,0,0,1,0,2,2 [2064]
,0,0,0,0,0
2150 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,1,0,0,0 [1754]
,0,1,0,0,0
2160 DATA 0,0,0,1,0,1,0,0,0,1,1,1,1 [2492]
,0,2,2,0,0
2170 DATA 0,0,2,2,0,2,2,0,0,2,2,2,2 [1771]
,0,0,2,2,0
2180 DATA 0,2,2,0,0,0,2,2,0,0,2,2,0 [1809]
,0,0,0,0,0
2190 DATA 0,0,0,0,0,0,0,2,2,2,2,0,0 [2607]
,0,0,0,0,0
2200 DATA 16,21,1,4,5,1,19,5,0,1,5, [4429]
13,3,9,18,9,9,11,5,19,18,19,12,5,7,
19,12,11,8,8,11,19
2210 RESTORE 2220:RETURN            [886]
2220 DATA 1,0,0,0,1,0,0,0,0,0,0,0,1 [2112]
,0,0,0,1,0
2230 DATA 2,2,0,0,2,2,0,0,0,0,0,2,2 [569]
,0,0,2,2,0
2240 DATA 2,2,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0 [1362]
,0,0,2,2,0
2250 DATA 0,2,0,0,0,0,0,2,0,2,0,0,0 [1612]
,0,0,2,0,0
2260 DATA 0,0,0,0,2,0,0,0,0,0,0,0,2 [1597]
,0,0,0,0,0
2270 DATA 0,0,0,0,2,2,0,0,0,0,0,2,2 [2088]
,0,0,0,0,0
2280 DATA 0,0,0,0,0,2,2,2,2,2,2,2,0 [1885]
,0,0,0,0,0
2290 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0 [2070]
,0,0,0,0,0
2300 DATA 9,17,1,2,21,1,17,17,0,1,1 [3813]
9,7,2,13,14,5,6,19,18,13,7,11,14,19
,11,15,2,5,9,15,19,5
2310 RESTORE 2320:RETURN            [1214]
```

```
2320 DATA 0,0,0,0,2,2,2,2,2,2,2,2,2 [1814]
,2,2,2,2,0
2330 DATA 0,0,0,2,2,2,0,0,0,0,0,0,0 [1972]
,0,0,2,2,2
2340 DATA 0,0,0,2,0,0,0,1,0,0,0,0,0 [1949]
,0,0,0,0,0
2350 DATA 0,0,0,0,0,0,0,2,0,0,0,0,0 [2014]
,0,0,2,0,0
2360 DATA 0,0,0,1,0,0,0,0,0,1,0,0 [2149]
,1,0,2,0,0
2370 DATA 0,0,2,2,2,2,0,0,0,2,2,0,0 [2046]
,2,2,2,0,0
2380 DATA 0,2,2,2,0,0,0,0,0,0,0,0,0 [2005]
,0,0,2,0,0
2390 DATA 2,2,2,0,0,0,0,0,0,0,0,0;0 [2010]
,0,0,2,0,0
```




```
2400 DATA 5,21,1,6,15,1,19,15,0,0,1 [3625]
6,9,19,5,6,19,5,7,18,22,9,15,2,20,1
6,19,10,5,19,11
2410 RESTORE 2420:RETURN [908]
2420 DATA 2,0,0,0,0,0,2,2,2,2;0,0 [1292]
,0,0,0,0,2
2430 DATA 0,0,0,0,0,1,0,0,0,0,0,1 [2061]
,0,0,1,0,0
2440 DATA 0,0,0,0,2,2,0,0,0,0,0,2 [1598]
,2,2,2,0,0
2450 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0 [2070]
,0,0;0,0,0
2460 DATA 0,1,0,0,0,0,2,2,2,2,0,0 [1745]
,0,0,0,0,0
2470 DATA 0,2,2,2,0,0,0,2,2,0,0,0 [1229]
,0,0,0,2,2
2480 DATA 0,0,0,0,0,2,0,2,2,0,2,0 [2097]
,0,0,0,0,0
2490 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0 [2070]
,0,0,0,0,0
2500 DATA 9,13,0,1,4,21,1,15,0,19,1 [2982]
9,9,9,3,19,15,13,9,17,6,13,12,17,3,
5,12,9,19,5
2510 RESTORE 2520:RETURN [1117]
2520 DATA 0,0,2,2,2,2,0,0,0,1,0,0,2 [2502]
,0,0,0,1,0
2530 DATA 0,0,1,0,0,0,0,0,2,0,0,2 [1490]
,2,0,0,1,0
2540 DATA 0,0,1,0,0,0,0,0,2,0,0,2 [1913]
,2,2,0,2,0
2550 DATA 0,0,2,2,2,0,0,0,0,1,0,0,2 [2104]
,0,2,0,2,0
2560 DATA 0,0,2,0,0,0,0,0,1,0,0,1 [2386]
,0,2,2,2,0
2570 DATA 0,0,1;0,0,0,0,0,2,0,0,1 [1977]
,0,0,2,2,0
2580 DATA 0,0,2,0,0,0,0,0,2,0,0,2 [2025]
,0,0,0,2,0
2590 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0 [2070]
,0,0,0,0,0
2600 DATA 14,21,1,19,7,1,5,11,0,1,7 [3054]
,21,7,9,15,13,5,15,15,8,4,6,12,9,19
,11,16,17,3,13,11,5
```

```
10 ' **** SUPRAX - chargeur hexa. ****
20 MEMORY &7FFF:l= 90
30 FOR i=&8000 TO &8546 STEP 8
40 s=0:FOR j=i TO i+7:READ a$
50 c=VAL("&"+a$):POKE j,c:s=s+c:NEXT
60 READ s$:IF s<>VAL("&"+s$) THEN PRINT
"Erreur DATAs ligne";l:STOP
70 l=l+ 10:NEXT
80 SAVE"SUPRAX.LM",b,&8000,&546,&8000
90 DATA 00,C0,C0,00,00,60,90,00,270
100 DATA 00,C0,C0,00,00,C0,C0,00,300
110 DATA 00,00,00,00,48,C0,C0,84,24C
120 DATA 48,84,48,84,48,84,C0,84,3A8
130 DATA 48,84,48,84,48,C0,48,84,36C
140 DATA C8,84,48,C4,C8,C0,C0,C4,564
150 DATA 00,C0,C0,00,00,84,48,00,24C
160 DATA 0C,0C,0C,0C,00,0C,0C,00,048
170 DATA 00,00,C0,C0,00,00,30,C0,270
180 DATA 00,00,C0,C0,00,00,C0,C0,300
190 DATA 00,00,00,00,00,00,C0,C0,180
200 DATA 00,00,84,48,00,8C,0C,48,1AC
210 DATA 00,8C,0C,C0,00,00,C0,C0,2D8
220 DATA 00,00,C0,C0,00,00,C0,C0,300
230 DATA 00,00,C0,C0,00,00,48,84,24C
240 DATA 00,0C,0C,0C,0C,00,0C,0C,048
250 DATA 00,00,00,C0,C0,00,00,C0,240
260 DATA 30,00,00,C0,C0,00,00,C0,270
270 DATA C0,00,00,00,00,00,00,C0,180
280 DATA C0,00,00,84,48,00,00,84,210
290 DATA 0C,4C,00,C0,0C,4C,00,C0,230
300 DATA C0,00,00,C0,C0,00,00,C0,300
310 DATA C0,00,00,C0,C0,00,00,48,288
320 DATA 84,00,0C,0C,0C,0C,00,0C,0C0
330 DATA 0C,00,00,40,80,80,C0,00,20C
340 DATA 80,80,80,00,C0,80,80,80,3C0
350 DATA 40,00,80,C0,40,40,80,40,2C0
360 DATA C0,C0,00,40,84,48,40,00,2CC
370 DATA 84,C0,40,00,84,48,C0,40,350
380 DATA C0,48,40,40,84,48,00,C0,314
390 DATA C0,C0,C0,80,40,40,40,00,380
400 DATA C0,40,00,00,80,40,80,40,280
410 DATA 80,00,80,00,00,0C,18,30,154
420 DATA 00,8C,18,30,00,0C,18,30,128
430 DATA 00,0C,18,00,F0,E0,90,00,284
440 DATA A4,0C,90,00,F0,E0,90,00,3A0
450 DATA 70,E0,90,00,70,F4,B8,00,3FC
460 DATA F0,A4,18,00,F0,0C,48,00,2F0
470 DATA F0,0C,C0,F0,F0,0C,48,F0,4E0
480 DATA F0,A4,48,F0,F0,F0,F0,F0,68C
490 DATA 00,00,00,00,00,30,24,0C,060
500 DATA 00,30,24,4C,00,30,24,0C,100
510 DATA 00,00,24,0C,00,00,60,D0,160
520 DATA F0,00,60,0C,58,00,60,D0,2E4
530 DATA F0,00,60,D0,B0,00,74,F8,43C
540 DATA B0,00,24,58,F0,00,84,0C,2AC
550 DATA F0,F0,C0,0C,F0,F0,84,0C,51C
```



```
560 DATA F0,F0,84,58,F0,F0,F0,F0,67C
570 DATA F0,00,00,00,00,00,00,00,0F0
580 DATA 00,00,00,C0,C0,00,F0,F0,360
590 DATA C0,00,F0,70,C0,00,00,F0,3D0
600 DATA C0,3C,00,F0,C0,3C,F0,F0,4C8
610 DATA C0,3C,00,3C,C0,3C,00,3C,270
620 DATA C0,3C,00,3C,C0,3C,F0,3C,360
630 DATA 3C,3C,A4,3C,3C,3C,00,3C,20C
640 DATA 3C,3C,00,3C,3C,00,00,F0,1E0
650 DATA 3C,00,F0,F0,00,00,00,00,21C
660 DATA 00,00,00,00,C0,C0,00,00,180
670 DATA C0,F0,F0,00,C0,B0,F0,3C,53C
680 DATA C0,F0,00,3C,C0,F0,00,3C,3D8
690 DATA C0,F0,F0,3C,C0,3C,00,3C,414
700 DATA C0,3C,00,3C,C0,3C,00,3C,270
710 DATA 3C,3C,F0,3C,3C,3C,58,3C,2B0
720 DATA 3C,3C,00,00,3C,3C,00,00,0F0
730 DATA 3C,F0,00,00,00,F0,F0,00,30C
740 DATA 00,CC,CC,CC,00,00,FC,00,360
750 DATA 00,CC,CC,CC,00,C8,C4,CC,4BC
760 DATA 00,C8,C4,CC,00,CC,CC,CC,4BC
770 DATA 00,0C,CC,FC,00,CC,4C,FC,3E8
780 DATA 00,CC,CC,FC,00,00,00,FC,390
790 DATA 00,00,00,FC,00,00,FC,FC,2F4
800 DATA 00,FC,FC,FC,00,FC,00,00,3F0
810 DATA 3C,3C,3C,00,3C,00,3C,00,12C
820 DATA 00,CC,CC,CC,00,00,FC,00,360
830 DATA 00,CC,CC,CC,00,CC,C8,C4,4BC
840 DATA 00,CC,C8,C4,00,CC,CC,CC,4BC
850 DATA 00,FC,CC,0C,00,FC,8C,CC,428
860 DATA 00,FC,CC,CC,00,FC,00,00,390
870 DATA 00,FC,FC,00,00,FC,FC,FC,4EC
880 DATA 00,00,00,FC,00,00,3C,3C,174
890 DATA 3C,00,3C,00,3C,00,00,00,0B4
900 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,000
910 DATA 00,00,00,00,00,00,00,0C,00C
920 DATA 0C,00,00,30,58,F0,00,30,1B4
930 DATA 58,F0,0C,30,58,F0,0C,30,308
940 DATA 58,00,8C,0C,0C,00,8C,0C,194
950 DATA 0C,00,0C,0C,0C,0C,0C,0C,054
960 DATA 0C,0C,F0,0C,0C,F0,F0,F0,3F0
970 DATA F0,F0,F0,00,00,F0,F0,00,4B0
980 DATA 00,F0,00,00,00,00,00,00,0F0
990 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,000
1000 DATA 0C,0C,00,F0,A4,30,00,F0,2CC
1010 DATA A4,30,00,F0,A4,30,0C,00,2A4
1020 DATA A4,30,0C,00,0C,0C,4C,00,144
1030 DATA 0C,0C,4C,0C,0C,0C,0C,0C,0A0
1040 DATA 0C,0C,0C,F0,0C,0C,F0,F0,30C
1050 DATA F0,F0,F0,F0,00,00,F0,F0,5A0
1060 DATA 00,00,F0,00,00,3C,3C,00,168
1070 DATA 0C,0C,2C,00,2C,0C,3C,3C,0F4
1080 DATA 3C,1C,2C,3C,3C,1C,2C,3C,180
1090 DATA 1C,2C,2C,3C,1C,3C,3C,1C,160
1100 DATA 1C,3C,3C,1C,1C,2C,2C,1C,140
1110 DATA 0C,2C,3C,3C,3C,0C,3C,3C,170
1120 DATA 3C,3C,2C,3C,3C,2C,1C,2C,190
1130 DATA 2C,0C,3C,2C,3C,3C,3C,3C,190
1140 DATA 3C,3C,3C,00,00,00,F0,F0,294
1150 DATA 00,F0,E4,F0,F0,F0,E4,D8,660
1160 DATA F0,CC,F0,E4,F0,E4,F0,F0,744
1170 DATA E4,E4,E4,F0,E4,E4,E4,F0,738
1180 DATA D8,F0,E4,F0,D8,F0,E4,E4,72C
1190 DATA F0,E4,D8,F0,F0,F0,F0,F0,75C
1200 DATA F0,F0,F0,E4,F0,F0,CC,D8,738
1210 DATA F0,F0,F0,D8,F0,00,F0,F0,678
1220 DATA 00,00,00,00,00,00,00,C0,0C0
1230 DATA C0,00,00,D0,E0,00,00,D0,340
1240 DATA E0,00,00,C0,C0,00,00,00,260
1250 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,000
1260 DATA 00,00,00,00,00,00,00,DD,0DD
1270 DATA 00,CC,CC,00,00,CC,CC,CC,3FC
1280 DATA CC,8C,4C,CC,CC,0C,0C,CC,420
1290 DATA CC,0C,0C,CC,CC,8C,4C,CC,420
1300 DATA CC,CC,CC,00,00,CC,00,00,330
1310 DATA 00,00,00,FC,CC,CC,CC,CC,42C
1320 DATA FC,00,00,00,00,00,FC,1F8
1330 DATA C8,CC,CC,C4,FC,00,00,00,420
1340 DATA 00,00,00,7C,CC,CC,CC,CC,3AC
1350 DATA BC,00,00,C0,00,00,00,7C,1F8
1360 DATA C8,C8,C4,C4,BC,00,00,C0,494
1370 DATA 00,00,00,7C,C8,C8,CC,C4,39C
1380 DATA BC,C0,C0,C0,00,00,00,7C,378
1390 DATA C8,C8,CC,C4,BC,C0,84,48,568
1400 DATA 00,00,00,7C,C8,C8,C4,C4,394
1410 DATA BC,C0,84,48,00,00,00,7C,2C4
1420 DATA CC,CC,CC,CC,BC,C0,A4,48,598
1430 DATA 00,00,30,30,30,30,30,30,120
1440 DATA 30,C0,E0,C0,00,C0,C0,C0,4D0
1450 DATA C0,C0,C0,C0,C0,D0,E0,C0,630
1460 DATA C0,C0,C0,C0,48,48,48,48,420
1470 DATA C0,D0,C0,C0,C4,CC,C0,C0,620
1480 DATA 84,84,84,84,C0,D0,C0,0C,46C
1490 DATA C4,CC,C0,48,C0,C0,C0,C0,598
1500 DATA C0,D0,C0,0C,C4,CC,CC,58,510
1510 DATA F0,F0,F0,F0,F0,F0,F0,0C,69C
1520 DATA C0,C0,C0,C0,C0,C0,C0,C0,600
1530 DATA C0,C0,C0,C0,00,00,00,00,300
1540 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,000
1550 DATA 01,99,84,21,AB,84,C3,D1,402
1560 DATA BC,A1,84,C3,AF,84,C3,F7,591
1570 DATA 84,4D,45,4D,CF,50,52,49,31D
1580 DATA 4E,D4,00,00,00,00,00,DD,1FF
1590 DATA 7E,00,32,04,8A,DD,7E,02,29B
1600 DATA 32,05,8A,DD,66,05,DD,6E,354
1610 DATA 04,22,02,8A,DD,66,07,DD,2D9
1620 DATA 6E,06,DD,56,09,DD,5E,08,2F3
1630 DATA CD,1D,BC,22,00,8A,ED,5B,39A
1640 DATA 02,8A,2A,00,8A,3A,05,8A,209
1650 DATA 47,C5,E5,3A,04,8A,4F,06,30E
1660 DATA 00,ED,B0,E1,CD,26,BC,C1,4EE
1670 DATA 10,EF,ED,53,02,8A,C9,DD,471
1680 DATA 7E,00,32,04,8A,DD,7E,02,29B
1690 DATA 32,05,8A,DD,66,05,DD,6E,354
1700 DATA 04,22,02,8A,DD,66,07,DD,2D9
1710 DATA 6E,06,DD,56,09,DD,5E,08,2F3
1720 DATA CD,1D,BC,22,00,8A,2A,00,27C
1730 DATA 8A,ED,5B,02,8A,3A,05,8A,327
1740 DATA 47,C5,E5,3A,04,8A,47,1A,31A
1750 DATA FE,00,28,01,77,23,13,10,1E4
1760 DATA F6,E1,CD,26,BC,C1,10,E9,540
1770 DATA C9,00,00,00,00,00,00,00,0C9
1780 END
```

VÉRIFICATEUR V.2

Vous avez certainement remarqué la présence, dans nos listings, d'un numéro entre crochets ([000]). Ce numéro va vous permettre de pouvoir relire très facilement vos listings et de détecter à coup sûr une éventuelle erreur de saisie. Vous pourrez trouver ci-dessous trois courts programmes correspondant chacun à une version de CPC. Vous devrez donc saisir celui qui vous concerne (sans erreur !) et le sauvegarder. Cet utilitaire vous servira désormais pour tous nos listings, de ce numéro et des suivants. Cette méthode est testée depuis plusieurs mois par notre confrère allemand CPC Schneider International, que nous remercions pour sa collaboration.

Mode d'emploi

Après avoir saisir le programme, faites un "RUN". L'écran doit normalement s'effacer et afficher « VERIFICATEUR V.2 installé ». Pour vérifier vos listings, il suffit alors de les charger : |CHECK,2 pour lister le programme avec son numéro de contrôle. Si celui-ci est semblable au nombre entre crochets paru dans nos listings, la ligne est correcte. Si ce numéro diffère (voir exemple) vous avez obligatoirement fait une erreur de saisie... Simple, non ?

De la même manière, vous pourrez tirer sur imprimante votre listing avec tous les numéros de contrôle (comme dans nos listings) en faisant : |CHECK,8. Nous espérons que cette méthode de vérification vous permettra de gagner du temps en relecture (seuls désormais les numéros de contrôle sont à vérifier par rapport à ceux qui sont imprimés dans la revue) et que cet « auto-débbugage » décongestionnera les permanences effectuées par notre technicien. Au travail...

Nota : le signe « | » (barre verticale) s'obtient en appuyant simultanément sur <SHIFT> et <@>.

Exemple

```
10 DATA 2,3,4     [209]
15 REM si erreur
(virgule remplacée par
un point virgule)
10 DATA 2;3,4     [187]
```

```
100 REM Verificateur 464
110 MEMORY &A4FF
120 FOR a%=&A500 TO &A607
130 READ byte$
140 POKE a%,VAL("&"+byte$)
150 NEXT
160 CLS:PRINT
170 PRINT"Verificateur V.2 464
    installe"
180 CALL &A500:|ON
190 :
200 DATA 21,09,a5,01,0d,a5,c3,d1
210 DATA bc,00,00,00,00,18,a5,c3
220 DATA 2a,a5,c3,2f,a5,c3,43,a5
230 DATA 4f,ce,4f,46,c6,43,48,45
240 DATA 43,cb,00,00,cf,98,aa,c3
250 DATA a8,a5,21,27,a5,18,03,21
260 DATA 24,a5,28,06,cd,00,b9,c3
270 DATA 06,dd,11,3a,bd,01,03,00
280 DATA ed,b0,c9,4f,cd,00,b9,0d
290 DATA 28,08,0d,20,ea,dd,7e,02
300 DATA 18,04,7b,11,01,00,cd,a2
310 DATA c1,cd,a3,e7,e5,4e,23,46
320 DATA 23,5e,23,56,e1,78,b1,c8
330 DATA cd,3c,c4,e5,09,e3,cd,63
340 DATA e1,21,a4,ac,cd,7a,a5,e1
350 DATA 18,e2,e5,cd,ba,a5,e3,cd
360 DATA 98,a5,cd,96,f2,e3,cd,f6
370 DATA a5,cd,4e,c3,e1,7e,a7,c8
380 DATA cd,98,a5,cd,4e,c3,18,f5
390 DATA 3a,24,ac,d6,08,47,7e,a7
400 DATA c8,cd,45,e1,23,10,f7,c9
410 DATA cd,24,a5,f5,c5,d5,e5,cd
420 DATA ba,a5,cd,f6,a5,e1,d1,c1
430 DATA f1,c9,eb,1b,af,47,67,6f
440 DATA 2f,32,23,a5,13,1a,d6,30
450 DATA 38,04,fe,0a,38,f6,1a,13
460 DATA a7,c8,4f,3a,23,a5,a1,fe
470 DATA 20,28,f3,79,fe,22,20,07
480 DATA 3a,23,a5,2f,32,23,a5,3a
490 DATA 23,a5,a7,79,c4,8a,ff,4f
500 DATA ad,07,6f,09,18,d8,3e,20
510 DATA cd,5c,c3,3e,5b,cd,5c,c3
520 DATA cd,79,ee,3e,5d,c3,5c,c3
```

```
100 REM Verificateur 664
110 MEMORY &A4FF
120 FOR a%=&A500 TO &A607
130 READ byte$
140 POKE a%,VAL("&"+byte$)
150 NEXT
160 CLS:PRINT
170 PRINT"Verificateur V.2 664
    installe"
180 CALL &A500:|ON
190 :
200 DATA 21,09,a5,01,0d,a5,c3,d1
210 DATA bc,00,00,00,00,18,a5,c3
220 DATA 2a,a5,c3,2f,a5,c3,43,a5
230 DATA 4f,ce,4f,46,c6,43,48,45
240 DATA 43,cb,00,00,cf,02,ac,c3
250 DATA a8,a5,21,27,a5,18,03,21
260 DATA 24,a5,28,06,cd,00,b9,c3
270 DATA 4c,cb,11,5b,bd,01,03,00
280 DATA ed,b0,c9,4f,cd,00,b9,0d
290 DATA 28,08,0d,20,ea,dd,7e,02
300 DATA 18,04,7b,11,01,00,cd,a9
310 DATA c1,cd,69,e8,e5,4e,23,46
320 DATA 23,5e,23,56,e1,78,b1,c8
330 DATA cd,75,c4,e5,09,e3,cd,59
340 DATA e2,21,8a,ac,cd,7a,a5,e1
350 DATA 18,e2,e5,cd,ba,a5,e3,cd
360 DATA 98,a5,cd,58,f3,e3,cd,f6
370 DATA a5,cd,9b,c3,e1,7e,a7,c8
380 DATA cd,98,a5,cd,9b,c3,18,f5
390 DATA 3a,09,ac,d6,08,47,7e,a7
400 DATA c8,cd,22,e2,23,10,f7,c9
410 DATA cd,24,a5,f5,c5,d5,e5,cd
420 DATA ba,a5,cd,f6,a5,e1,d1,c1
430 DATA f1,c9,eb,1b,af,47,67,6f
440 DATA 2f,32,23,a5,13,1a,d6,30
450 DATA 38,04,fe,0a,38,f6,1a,13
460 DATA a7,c8,4f,3a,23,a5,a1,fe
470 DATA 20,28,f3,79,fe,22,20,07
480 DATA 3a,23,a5,2f,32,23,a5,3a
490 DATA 23,a5,a7,79,c4,ab,ff,4f
500 DATA ad,07,6f,09,18,d8,3e,20
510 DATA cd,a3,c3,3e,5b,cd,a3,c3
520 DATA cd,49,ef,3e,5d,c3,a3,c3
```

```
100 REM Verificateur 6128
110 MEMORY &A4FF
120 FOR a%=&A500 TO &A607
130 READ byte$
140 POKE a%,VAL("&"+byte$)
150 NEXT
160 CLS:PRINT
170 PRINT"Verificateur V.2 6128
    installe"
180 CALL &A500:|ON
190 :
200 DATA 21,09,a5,01,0d,a5,c3,d1
210 DATA bc,00,00,00,00,18,a5,c3
220 DATA 2a,a5,c3,2f,a5,c3,43,a5
230 DATA 4f,ce,4f,46,c6,43,48,45
240 DATA 43,cb,00,00,cf,02,ac,c3
250 DATA a8,a5,21,27,a5,18,03,21
260 DATA 24,a5,28,06,cd,00,b9,c3
270 DATA 49,cb,11,5e,bd,01,03,00
280 DATA ed,b0,c9,4f,cd,00,b9,0d
290 DATA 28,08,0d,20,ea,dd,7e,02
300 DATA 18,04,7b,11,01,00,cd,a6
310 DATA c1,cd,64,e8,e5,4e,23,46
320 DATA 23,5e,23,56,e1,78,b1,c8
330 DATA cd,72,c4,e5,09,e3,cd,54
340 DATA e2,21,8a,ac,cd,7a,a5,e1
350 DATA 18,e2,e5,cd,ba,a5,e3,cd
360 DATA 98,a5,cd,53,f3,e3,cd,f6
370 DATA a5,cd,98,c3,e1,7e,a7,c8
380 DATA cd,98,a5,cd,98,c3,18,f5
390 DATA 3a,09,ac,d6,08,47,7e,a7
400 DATA c8,cd,1d,e2,23,10,f7,c9
410 DATA cd,24,a5,f5,c5,d5,e5,cd
420 DATA ba,a5,cd,f6,a5,e1,d1,c1
430 DATA f1,c9,eb,1b,af,47,67,6f
440 DATA 2f,32,23,a5,13,1a,d6,30
450 DATA 38,04,fe,0a,38,f6,1a,13
460 DATA a7,c8,4f,3a,23,a5,a1,fe
470 DATA 20,28,f3,79,fe,22,20,07
480 DATA 3a,23,a5,2f,32,23,a5,3a
490 DATA 23,a5,a7,79,c4,ab,ff,4f
500 DATA ad,07,6f,09,18,d8,3e,20
510 DATA cd,a0,c3,3e,5b,cd,a0,c3
520 DATA cd,44,ef,3e,5d,c3,a0,c3
```

PETITES ANNONCES

VENTES

Pour PCW logiciel compta perso ou familiale, solde mens et annuel-DSK + doc = 100 F, rens. si demande D. Bron, 53, chemin Valentin, 25000 Besançon.

Jouer au Loto de 8 à 24 n° est possible pour tous renseignements envel. timbrée. Barne J.N. 22, rue Nungesser et Coli, 62100 Calais.

Vends second lecteur de disquette 5" pour Amstrad CPC 464 (FD1) 900 F. Téléphonez au 54.22.38.91. Urgent.

Vds 464 coul. + DD1 + nombreuses revues + 200 jeux K7 + nombreux jeux disks dont news, valeur 6500 F vendu 4000 F + 1 joystick gratuit. Sylvain au 43.36.12.59.

Vds Amstrad 464 couleur + DD11 + jeux + livres TBE, le tout : 2200 F Olivier au 48.06.16.00 (Paris 11ᵉ).

Vds Amstrad CPC 664 Mono + imprimante DMP 2000 + joystick + 28 disquettes (130 logiciels) + manuels + collection d'Amstrad Magazine le tout : 4500 F. Tél. 48.71.32.75

Vds 2 CPC 464, 1 couleur, + meuble, 1 mono + lect. disqu + 20 disks, les 2 avec joystick, jeux, livres... Le couleur vaut 2500 F, le mono 3000 F. Si ça vous interesse, Tél. 20.91.47.72 après 19 h.

Vds lecteur 5'1/4 950 F. Toshiba, avec cable. Matériel neuf. Millent Benoit, 363, route de Notre Dame, 85160 St Jean de Mont. Tél. 51.58.82.78 après 18 h.

Vds Logiciels pour PC et compatibles tels que Multiplan (Valeur 499 F), vendu 100 F. Wordstar (valeur 860 F) vendu 120 F. Tél. 48.74.24.49.

Vds CPC 6128 monochrome + adaptateur couleur + joystick + lecteur K7 + cable + 30 disks + jeux K7 et disks + revues 3500 F. Tél. 39.52.18.69.

Vds cassettes Amstrad Prix 50 F chacune. Tél. 42.01.30.15. Eric Delrieux. 50 bld de la Villette, 75019 Paris.

Vds originaux avec documentations Multiplan 250 F + DR Graph 350 F + Log Nathan apprenez-moi à écrire 100 F + Textomat 250 F. Tél. 47.49.11.72.

Vds CPC 6128 Couleur + 30 disks dont originaux 3000 F. Tél. 91.07.19.77. Demandez Daniel ou Stéphane. Marseille.

Vds CPC 6128 (sous garantie) + environ 80 jeux + 3 gros livres + nombreux revues. Le tout sacrifié 4000 F. Tél. 48.66.93.58.

Vds 6128 Mono + adaptateur péritel + 30 jeux (Outrun, Bob Winner, etc...) + utilitaire : 2900 F, région Montpellier. Tél. 67.53.13.11 (après 19 h).

Vds PCW 8256 (Moniteur + lecteur disquettes + imprimante) état neuf + turbo pascal : 2500 F (valeur 5000 F). Demander Eric au 88.30.55.56 après 18 h.

Vds console Sega + joystick + 10 cartouches (Out Run, Rocky, Enduro Racer, W.GPI, Soccer), sous garantie. Le tout à 2000 F. Tél. 43.38.58.19.

Vds Atari 1040 STF Moniteur mono 4500 F, 520 STF avec drive 5'1/4 jeux 4000 F, drive 5'1/4 pour 6128 - 1200 F. JAcky au 48.49.86.41.

Vds souris AMX + livre super jeux + nbx jeux (Iznogoud, California Games, ...) K7 1700 F, demander autres jeux. Tél. 45.97.92.95. Demander Gérald 20 h.

Vds PCW 8512 écran vert + imprimante état impeccable prix : 3500 F. Tél à partir 6 mars. 48.40.21.84.

Vds PCW 8512 + CPS 8256 nombreux logiciels + disquettes, valeur de l'ensemble 15000 F, cède 7500 F. Tél. 42.89.59.99.

Stop ! Vds CPC 6128 couleur + FIX Vortex + 250 disks 5' + 45 3' aussi accessoires pas chers. Tél. 39.85.21.31. Jérome.

Vds clavier CPC 464 Amstrad, excellent état comme neuf 1200 F. Cassettes jeux offertes avec. Tél.48.85.39.64.

Urgent Vds PCW 8512 + disquettes + logiciel + doc + garantie 5 mois, cause double emploi région parisienne normandie 3800 F. Tél. 35.50.28.05.

Vds Amstrad CPC 464 monochrome + 80 jeux + 1 joystick + manuel prix 2000 F. Tél. 46.42.93.95. Demander Sylvain.

Vds CPC 464 monochrome + nbx jeux + utilitaires + joystick 2000 F à déb. Achète PC 1512 SD coul. Tél. 39.97.86.69. Eric après 18 h ou W.E.

Vds Amstrad 6128 très bon état 10 mois d'utilisation + 50 bons jeux 3200 F (moniteur couleur) + joystick. Tél. 43.43.33.01 (toute la journée).

Vds CPC 464 mono + guide utilisateur + 2 livres basic + nbx jeux cède 2500 F. Tél. 88.92.49.17 après 18 h demander Manu.

Vds CPC 6128 monochrome très bon état + 70 jeux sur DK + utilitaires + K7 + revues et livre 2600 F + imprimante GP 50 48 COL 700 F. 48.58.80.16 après 19 h Montreuil (93).

Vds CPC 464 mono avec lecteur DD1 et imprimante DMP1, 20 livres, 20 disquettes, logiciels cassettes le tout 3500 F. Tél. 42.55.84.81.

Vds PC 1512 SD + Integral PC + SDC Plus + Gem Desktop + Paint + Basic 2 + 10 disquettes. 5000 F. Tél. 67.97.12.06 à partir de 18 h 30.

Vds Amstrad PC 1512 Mono 1 lecteur, disq. imprimante DMP 3160 Nbx log. Word PC Tools jeux, le tout garantie 10 mois. Tél. 46.78.70.47. Prix : 10.0000 F.

Cause double emploi vends imprimante brother M 1009 TBE ou échange contre DD1 + quelques disquettes. Tél. (1) 34.43.67.07. Le lundi uniquement.

Vds CPC 464 Couleur + joystick + crayon optique + 35 jeux (HMS, Cobra, Tomahawk...). Prix. 3000 F. Tél. 35.27.04.90 après 18 h.

Vds Amstrad CPC 464 monochrome, complet avec 15 logiciels : 950 F. Tél. 42.26.36.69. Paris.

Vds imprimante DMP1 (08/85) + 2 rubans neufs + printer pack : 900 F. Textomat : 200 F. La bible du CPC : 100 F. Tél. 47.88.06.15. après 18 h.

Vds 10 K7 ordinateur vidéopack prix : 1000 F ou 100 F l'unité. Tél. 60.06.06.96 après 20 h. Urgent Xavier.

Vds disks 3' plein de programmes : 20 ou 25 F l'unité (California games...), vds interface TV (pratique pour digit) 990 F et Vectrex + 13 jeux : 890 F. Tél. 60.11.26.41.

Vds cause double Micro-Ordinateur Micral MC-1 - parf. état (256 ko-2 lecteurs disquettes clavier). Tél. : 69.01.52.68 en journée : Prix : 4000 F.

Vds digitaliseur d'images ARA 700 F + livre : Comment améliorer les possibilités de votre Amstrad de l'édition Weka : 300 F. Tél. : 27.59.23.25.

Vends CPC 464 coul. + moniteur monoch. + joystick sous garantie (déc. 87), 1 500 F. Tél. : 69.38.28.33, après 20 h.

Vds logiciels originaux sur disque : HMS Cobra 170 F, Fer & Flamme 150 F, Mercenary 100 F, Starglider 100 F, Leader Pack 120 F. Tél. : 26.80.49.15, après 19 h. Demander Michel.

Vds CPC 464 coul. + lecteur disquette DD1 + joystick + doc. + jeux cassettes-disk. Prix 3 200 F. Tél. : 48.31.75.20, entre 18 et 20 h, région 93.

Vds originaux pour CPC 6128 (2 disquettes de français, 3ᵉ). Demander Nathael au 60.29.04.53, après 18 h (Pontault C. 77340).

Vends TO9 moniteur couleur 4 300 F, MO5 + lecteur K7 1 300 F. Tél. : 69.28.43.49, après 18 h.

Vds Tandy TRS80 + lecteur de K7 + 2 manettes de jeux + 2 logiciels + 2 livres. Prix : 900 F. Tél. : 40.40.58.27 à partir de 17 h à Nantes.

Vds CPC 464 monochrome + lect. disk (sous garantie) + K7 + nbreux jeux et utilitaires + disks + joystick + revues le tout à débattre. 4 300 F TBE - Tél.: 39.65.69.42

Vds ordinateur spectrum 128K + 2 Sinclair + joystick + 15 logiciels prise péritel état neuf encore sous garantie, emballage d'origine 1.000 F - Tél.: 45.89.07.70

Vds CPC 464 couleur + 150 jeux + crayon optique + joystick emballage d'origine état neuf le tout 1.990 F - Tél.: 82.46.36.14 - (Meurthe et Moselle).

Vds 6128 Qwerty couleur garantie + DMP 2000, 2 joy sticks, jeux utilitaires, disquettes et docs - Prix 7.000 F - Tél.: 60.68.08.41 ap. 18 H.

Vds CPC 664 coul. + 2 joys + nbreux jeux + magazines, le tout en TBE 2.800 F - Tél.: 60.16.38.74 ap. 18 H.

Vds CPC 464 couleur + nbreux jeux (commando, contamination, sorcery, kung-fu, master, etc.) le tout 2.200 F - Tél.: 94.23.37.50, demander Boris (Var)

Vds PC152 640 KO + imp. DMP3160, état neuf, déc. 87, garantie 6.000 F Vds DD1 neuf 700 F PR 6128 Azerty - Tél.: 60.80.04.76 le matin vers 10 H

Vds ech. log pour CPC disk envoyer grosse listes uniquement. Ney Rial Khierry 16, rue du 11 novembre 63519 Aulnay - Tél.: 73.60.36.72. ap. 18 H

Vds « La solution » Tetomat, Calculmat, Datamat avec classeur Jamais utilisé. Prix 500 F- Tél.: 50.42.07.42 dans l'Ain pour CPC 6128.

Vds moniteur monochrome 490 F et cordon Peritel 150 F s'adresser au 60.84.20.08 (en Essone)

Vds Amstrad PC 1512 DD couleur + 4 disquet-

tes sys + manuel + livre + utilitaires /sous garantie 8 mois. 7 000 F - Tél.: 40.35.13.89 après 21 H

Vds Amstrad CPC 464 coul. + DDI + 2 joy sticks + 4 guides + nbreux jeux + disquettes vierges. Prix 2.800 F Tél.: 45.35.61.50, 18 H.

Vds 6128 + Mon. coul. + joy stick + 30 disquettes (vierges et avec jeux) le tout en TBE 2.990 F - Tél.: 47.73.06.25 (Stéphane).

Vds nbreux logiciels origine pour CPC à prix réduits, liste sur dem. av. envel. timbrée. M. Frison 6, cité de la Chapelle 75018 PARIS.

Vds 464 couleur + crayon optique + livres + joy stick + 80 jeux + logiciels utilitaires. 2.000 F cause départ armée. Tél.: 64.27.75.98

Vds Okimate 20, câble, notice, logiciel Hardcopy, rub. noir et coul. nfs, SEMWD config. 1.600 F Franco emb. Jean Gallay, 38680 Rencurel. Ecr. ou Tél.: 76.38.97.86. M. Gallay.

Vds CPC 6128 Ecran couleur TBE + discs + revues + livres - Prix : 3 500 F, avec imprimante DMP 2000 - 5000 F à débattre - Tél.: 48.78.29.67 le soir.

Pour Amstrad CPC 2ND drive complet en boitier métal haut 6 cm Mats Ushita 5.25 2 têtes alimentation câble plat 1.100 F (1) 43.72.64.64

Vds 464 Mono Joy stick switch + Joy + 2 jeux (éducatif et arkanoid) + manuel + housse clavier - garantie valeur 2.000 F - Tél.: 45.47.19.01 - apr. 17 H

Vds souris AMX 540 F ou échange contre scanner Dart + 4 disquettes pleine. Demander Stéphane, Tél.: 48.98.95.38

Vds iimprimante type Centronics en état de marche. Nettoyage nécessaire. Vendue dans l'état 300 F. Cacciatore 54980 - Batilly 82.22.51.82.

Cse dble emploi vds lecteur DD1 neuf (2 mois), prix 1.600 F. Ecrire Colin P., 6, villa C. Delescluze 91000 Evry - Tél.: 60.79.11.18

6128 PRG Gestion disc + 1000 fiches aide encluse, recher. modif, lancement 100 F Port inclus. Peurichard 210 Marx Dormoy 92120 Montrouge

Vds moniteur mono pour tous CPC état neuf 500 F Tél.: 47.76.18.19 à partir de 19 H

Vds PCW 8256 + logiciels + jeux + documentation (total 30 disquettes) prix 3.500 F à débattre. Tél.: 30.54.68.31, le soir

Vds CPC 464 couleur + DD1 + joy stick + doubleur de joystick + livres programe + manuels + K7 jeux + mirage imager 4.000 F le tout. Tél.: 69.24.10.22 apr. 18 H

Vds CPC 464 monochrome + ADAP. péritel MPI + lecteur disquette DDI + imprimante DMPI +20 disquettes prix 3.200 F - Tél.: 60.75.90.27

Vds PCW 8256 + imprim. + manuels TBE peu servi + 4 jeux (CHESS-13 D), coloschess, tomahawk, leader board) tout pour 2.500 F. M. Monge. Tél.: 47.07.54.63

Vds 464 + DDI + synthe + adapt + 61 disq 3 P + 40 K7 + 10 livres + 50 revues + 500 logiciel, etc. 4 000 F - Tél.: 73.68.48.07 (Puy de Dome).

Vds clavier 6128 + adaptateur péritel + multiface 2 + doubleur + Joys + 100 disc + 300 jeux, 4.500 F apr. 18 H au 86.96.03.95

Vds originaux pour CPC K7 par pack de 4, liste sur demande écrire à Monnier B 45/3 rue R. Schuman 59700 Marcq en Baroeul.

Vds Amstrad CPC 464 Monochrome + K7 (Barbarian Arkanoid...) + Joystick vends le tout 1.200 F. Tél.: 45.76.70.61. apr. 18 H

Vds 12 diskettes 3 pouces CF2 double face Maxelle neuves emballage origine, prix 200 F ou échange contre 15 diskettes 3 P1/2 neuves. Tours 47.54.31.72.

Vds CPC 6128 couleur + DMP - 2160 + jeux et originaux + revues + joystick + feuilles imp., sous garantie, le tout 50.000 F. Tél.: 42.06.52.02 heures repas.

Vds radio-réveil TV N&B Pal-Secan sous garantie TBE avec 40 logiciels gratuites pour CPC au choix livré avec notice et accessoires 1.300 F. Tél.: 43.42.85.24. dem. Stéphane

Vds CPC 6128 couleur état neuf manuel Joystick + 200 jeux (récents) et utilitaires le tout 4500 F. Tél.: 74.87.41.87 demander Alexandre le soir (ou le week-end)

Vds lecteur 5, 25 DF. DD 96 TPI, comuteur changement face, avec cable raccord, 6128, 464 DD1 ? neuf 950 F Fret Serveur télématique complet. 6128 464 6 mois 350. Tél.: 51.67.09.92

Vds 1 tandy 1000 Ex écran monochrome Anne 86 avec 1 logiciel emballage origine + 10 disquettes Prix achet 7.000 F prix vente 5 000 F. Tél.: 45.84.82.28 demander Chris.

Vds CPC 464 couleur + Joystick + 100 logiciels (jeux-utilitaires) + livres + revues + manuels. Le tout 2.500 F. Tél. 21.51.73.56.

Vds Amstrad CPC 6128 + Joystick + cable Magnsto + nbrx jeux et utilitaires + revues + livres le tout 3.990 F. Tél.: 42.00.72.70

Suite cambriolage et vol Mon 6128 brade 25 dis. 500 F + 1 tonne livres et revues techniques. J.F. Goude 22120 Hillion. Tél.: 96.32.25.91.

Vds CPC 6128 CL Hoddjob + discol + ass. des A + 2 joys + multip + t. Pascal + textomat + 53 jeux et avenir 4.700 F. Tél.: 42.37.91.47 par. 18 H.

Vds lecteur DD1 - 1 encore sous garantie (cause changement ordin. (prix : 1.490 F demander Fabrice. Tél.: 96.23.13.29

Vds CPC 6128 couleur + 70 discs pleines avec nbrx nouveautés + imprimande le tout 5.500 F possibilité vente séparée. Tél.: 39.90.95.42

Vds CPC 6128 coul. + nbrx softs 20 discs + CL1 + magnet + nbses revues : 40 00 F Philippe Mazet, 7 av. de la Redoute 92600 Asnières. Tél. 47.98.98.10.

Vds 6128 Mono + DMP 2000 + lecteur FD1 + Joystick + Dbas E2 + Amsword + Multiplan + 1 logiciel de 4 jeux et 2 d'Astrologie 5.500 F à discuter (valeur actuelle + 85.000 F) - Tél. 84.26.13.19.

Vds CPC 464 mono + 12 jeux + joystick + console Atari + 8 jeux Atari dont Tennis PAC, Man etc. état neuf. 1 500 F. Tél.: 43.08.67.63 apr. 16 H

Urgent vds jeux originaux (disk) pour 6128, 464, 664 : Winter Game, Who dares wins II? Sorcery +, Ghosts'N Goblins, Le pacte, à 100 F, Orphée, Sapiens, 120 F. Demander Stéphane au 48.98.95.38.

CPC 6128 Ch. Contacts pour échanges jeux et util. poss. New, réponse assurée. Envoyer liste. Baldin Stéphane 13 Bd Montaigut, 94000 Creteil. Deamnder Stéphane au 48.98.95.38.

Vds Amstrad CPC 664 monochrome + jeux + utilitaires + programmes + manette. Prix 2 500 F. Tél.: le soir 60.46.66.19.

Vds lecteur DDI + jeux 1.300 F et Quitshot 4 : 100 F pour CPC Ech. logiciels. Ecrire : Alex 25 bis fbg Madeleine 45 000 Orléans.

Vds CPC 464 mono TBE + logiciels (éducatif, jeux) + 3 joysticks dont un à double prise : 2.000 F (notice) à débatre, cause double emploi. Contacter Hervé 34.61.05.36. Yvelines.

Vds collections complètes d'Amstrad Magazine et CPC du n° 1 au 29 : également les hors-séries. Tél.: 99.44.67.33 ou 99.62.89.25

Vds cassettes de jeux + livres pour Amstrad CPC 464, liste et prix contre enveloppe timbrée. Rousville 18, rue des Crocheteurs 92160 Antony

Vds ou éch. jeux sur 6128 (road runner, scooby doo, game, over...) Delavier Guillaume 8, rue d'habercq Gouves 62123 Beauntz. Tél. 21.48.87.86

Vds T07/70 TBE acheté 3 800 F vendu 1 700 F à débattre sans monit. lecteur K7 Thomson + logiciels + K7 + manuels + module adaptation pour TV sans Péritel Tél. 61.41.25.18

Urgent pour le prix du CPC 464 monochrome (1 990 F) je vous offre la couleur + joystick Pro 500 + jeux + nombreuses revues + manuel. L'ordinateur vient d'être entièrement révisé. Contacter Xavier après 18 H au 43.31.85.50.

Vds intégrale PC calcomat + évolution + superbase orginaux + manuel val. 3.000 F vendu 1.750 F + chuck yeager's (PC) 230 F. Tél.: 86.63.62.40

Vds pour CPC 16 jeux K7 : 1000 F + scrabble K7 : 200 F + crayon opt. K7 : 500 F + 3 jeux disc. 500 F ou le tout : 2 000 F Tél.: 46.95.51.54. Christophe.

Vds CPC 464 couleur + logiciels et docs 1 800 F 46.68.44.28 après 17 h 46.34.86.40 journée.

Vds disq fer et flamme, le maitre des Ames, Gauntlet, sentinel, Gryzor, arkanoid, lorigraph et 10 jeux sur K7. Tél.: 39.97.99.28 apr. 18 H

Vds Amstrad CPC 464 couleur + joystick speedking + logiciels + K7 vierges le tout en TBE 1.900 F Tél.: 30.24.61.91

Vends jeux pour Amstrad 64 664 61228 dont arkanoid, winter games, rally + 50 F le jeu ou 400 F pour 10 jeux. le Moeil. Tél. 43.07.30.39

Vds Bomb Jack 1 Sram1 Sram2 et 1 disquette bourée d'autres jeux pour CPC 6128 prix à débattre. Tél.: 91.93.25.74. Demander Mehdi.

Ecole propose logiciels éducatifs niveau primaire. Ecrire Ecole St-Aubrin du Collège 42600 Montbrisson. Tél.: 77.58.47.09 apr. 19 H

Vds Amstrad CPC 464 coul. + Joystick + très nbreux jeux + dernières nouveautés + nbreux livres + ranges K7, prix 3.500 F à débattre. Demander Rénald tlj. apr. 18 H sauf mercredi apr. 14 H. Tél.: 43.30.02.74

Vds adaptateur péritel MP-2F + doubleur de Joystick + câble rallonge (1,50 m) + 11 logiciel (originaux) + 1 joystick spectravidéo. 950 F. Tél.: 42.00.16.37, demander Olivier (entre 18H30 et 20 H.

Vds 464 Mono + env. 15 K7 + 3 livres + Manuel + joys : 2.700 F et DD1 + manuel + 11 disks (calcumat + Textomat) : 1.600 F. Tt.: 4.000 F à débattre 54.75.06.32

Vds logiciels professionnel Astrologie pour IMB PC et compatible thème astral, prévision, biorythme (le tout env. 30 pages) 2e prix salon Parapsy B7. Valeur 1 800 F faire offre au 69.24.12.44.

Vds 6128 couleurs avec de nbreux jeux dont Arkanoid, Les ripoux, Outrun, Gauntlet 1 Et 2, Ikari Warriors... Tél.: 43.87.04.84 apr. 18 H.

Pour 6128 Vds orig. AMX pagemaker jeux éducatifs pocketcalc, Tassign, DRDRAX + Graph, Pascal Graphixt T00L BUX. Graphic City Mastercalc, Tasprint, Souris, Tél. 90.79.24.05.

Exceptionnel 6128 Couleur 37 disc pleins + multiplan + Dbase 2 + souris + Joys + lecteur K7 + K7 interf. minitel Jago + livres + revues + discology, prix 5.500 F (val.: 20.000 F mini) 44.22.42.15

Vds 464 coul. DDI + joystick + livres + 40 disk, le tout en TBE 3.900 F, prix à débattre - Tél.: 75.85.54.30 (apr. 18 H).

Vds Amstrad PCW 8256 neuf 4 200 F + PCW 8512 5.300 F + PCW 9512 5.800 F + PC1512 5.300 F + CPC 6128. 3.500 F. Tél. soir 67.41.23.74 ou (1) 47.41.31.08

Cause achat lecteur 5'' vds disquettes 3 pouces 30 F pièce. Tél.: 40.12.03.84. Paris.

Vds jeux K7 50 F et Out run, Barbarian, Ramparts en disquettes 100 F. Tél.: 46.60.23.67.

Venez avec votre minitel sur Amstrad. Tél.: 95 pocke, trucs, pa, sos aventure, messagerie, bal, dialogue direct etc, de 18 H à 14 H au 34.22.09.22.

Vds ou échange logiciels sur K7 pour CPC (Barbarian, Paperboy, cherche Rigar. Philippe Sivy la Closeraie 56630 Langonnet. Tél.: 97.23.80.59 le week end heures repas.

Vds CPC 6128 couc + magneto + Cordon + 80 logiciels (Cass ou disk) dont fer et Flamme Gaun, etc. + Date d'achat : 1987. Contacter Patrice. Tél.: 98.56.80.00 Finistère.

Vds CPC 464 TBE couleur + nbrx logiciel et utilitaire, prix 2.300 F. No Tél.: 35.45.75.21

Pour PCW Vds orig. 16 : DTT PAO, trivial/Pursvit, Rotate, Orphee, Damocles, Alienor pocket calc + base + Wordstar DR Draw + Graph, Datamat, PCW Graph, Tassign, Tasword 8000, Starglider. Tél.: 90.79.25.05.

6128 Sorties Centronics + disk 2 + Printer 180 CPS + Buffer mémoire 64 K + table tracante 4 couleurs A4/A3 + Pt. mod. 40/87/94/21 ou 93/92/43.

Vds CPC 464 couleur + synthé vocal technimusique + crayon optique + jeux nbrx, le tout en TBE 2.600 F Tél. : 30.37.36.23

Vds Epson QX 10 2 lect. disq 360 monit. monoch. vert CP/M + Docum Verpiot H.P. Tél.: 45.33.47.08 apr. 18 H 46.26.10.44 prix 4.000 F

Vds 6128 + 80 discs + revyes + imprimante + lecteur + K7 + K7 + boite rangement + cordons. Prix 4.500 F. Tél.: 91.70.55.05 ap. 18 H

Vds sur Paris 6128 couleur, 80 jeux disck, K7 Joystick, prog 000 TBE garantie 02188 - Tél.: 42.58.90.84, le tout 3.990 F

Exceptionnel j'offre un CPC 664 couleur + 25 disquettes remplies de jeux pour 3.500 F. Alain au 46.30.48.08. Rég. parisienne.

Vds 6128 couleur sous garantie + 30 D7 environ (basket master, gryzor, trantor, C. School, C. América...) + nbrses revues (40) : 4.500 F à débattre. Tél.: 45.39.51.93. 19 H

Vds PCW 8256 512 K + multiplan 3D Chess Doc CPM Basic Z80 disk 6 protec Ecran Amstrad Mag. n° 4 à 30 prix 4.000 F - Tél.: 69.01.73.16 Brocard.

Urgent vds CPC 464 couleur + Drive DDI + multiface 2 + 1 joy + 60 disc + 118 K7 + 9 livres (600 softs) 5.000 F Tél.: 74.25.33.46. 19 H Serge.

Vds CPC 464 couleur + lecteur DD1 + manuels d'utilisation prix total 2 500 F Tél.: Christophe 48.26.29.57. Apr. 18 H 93 Stains.

Vds CPC 464 coul. + DD1 + DMP 2000 + souris AMX + SSA1 + Silicon disk 256 KO + EXT. 64 ko + nbrx livres (micro application/ P.S.I.(+ prog. Valeur 10.000 F Vds 6.000 F. Tél.: 39.70.60.87.

Enfin vendez, échanger vos logiciels et créations inédits ! Documentation contre timbres à 220 Eva Poste reste Blismes 58120 Château-Chinon.

Vds Amstrad CPC 464 couleur environ 10 jeux + série d'AM-Mag + 2 Guides d'utilisation 2 220 F -Tél.: 45.41.62.39 après 10 H Paris 14e

Vds logiciels originaux + doc PCW 8256/8512 1/Gestion domestique Logy 165 F 2/Log. graph. Rotate 235 F 3/Log. Appl. Act1 Logicys 535 F Tél.: 47.34.45.82 (Paris).

Vds intégrable PC (Trait, Texte, Tableur, base de donnée) pour Amstrad PC 1512 Px neuf : 3.000 F, laisse à 1500 F, jamais servi. Gagne a un jeu. Tél.: 74.84.44.24

Affaire ! Vds 6128 mono + DMP 2000 + AMX + Joys + Spc moving + bible Amst + routines AMST + multiple + Dbase E2 + Mags + 120 Log. Tél. 45.69.01.81. ap. 7 H val. 12600 F, cédé 5 990 F.

Création personnelle logiciel de dessin Artos 13 couleurs sauvegarde de l'écran nbreuses fonctions clax & joy renseign. M. Berhault, 1 rue de la Bruyère 91580 Etrechy.

Vds imprimante Okimate 20, état neuf vendue avec 1 tête neuve + Le cordon le tout 18 000 F jusqu'à 100 couleurs imprimables. Tél.: après 7 h 68.92.48.18

Vds CPC 464 couleur jeux éducatifs. Livres réléphone 47.21.65.35 - Prix 1.900 F

Vds CPC 464 couleur + DD1 + Nbrx logiciels + 2 livres progs pour 3000 F Choisat Fabrice - Tél. 39.90.58.45 après 19H30 (urgent).

Attention ! Club vend lecteurs 5'1/4 360 Ko DF/DD Amstrad/Atari : 1 000 F/COMP. IBM 360 Ko DF/DD 5'1/4 : 120 OF Pouvreau Nicolas 54, rue du Pérée 17180 Perigny (Prix + 50 F de port).

Vds News et anciens jeux sur CPC 6128 Amstrad (disquettes) de 125 à 320 F demandez Liste à Yann Arsène 2, impasse de la poste 62158 LARBRET. Réponse assurée pour contact durable.

Vds pour CPC lecteur 3'DD1 1 500 F lecteur 5'/4 Vortex F1X 2 000 F Désassembleur en rom, Dart scanner 640 F donne prog. Tellier Michel 6, rue Jean Bouin 95600 Eaubonne

Vds Amstrad CPC 464 Monochrome + synthétiseur vocal + adaptateur péritel + jeux + joystiks + livre + 26 revues 3.990 F Tél.: 69.41.01.64

Vds pour Amstrad PCW 8256 logiciel devis facturation étude chauffage (électricité chauffage électrique ventilation ch. central) 65.45.41.61

Vds 464 coul. 1.990 F + synthet. de parole 250 F + nbrx jeux + livres demander Christophe, mercredi à 16 h et 17 H Tél. 31.73.73.90 - 411000 Caen.

Tous CPC vendez vos log, à vos prix ou achetez-les à prix réduits. Doc. contre 2 timbres - Garrido BP 626 69239 Lyon Cedex 02.

Vds CPC 464 couleur août 87 meuble 2 poignée 81 jeux originaux 3 livres, programme basic revue le tout 2800 F. Tél. 48.49.08.43.

Vds 90 jeux sur disks 3" pour CPC 664 cause passage EN 5" 1/4 appelez le 98.03.34.09 après 18 H répondre très vite.

CPC 6128 coul. + DMP 2000 + log. JMN série 2 + log. Téléch. + Tasword - discologie - Joystic + budget - Fichier + 6 log. Jeux (1 an valeur 8100 F cédé 5000 F) - Tél. 42.05.15.75.

Vds Amstrad 6128 dono + NBX jeux magneto K7 + cable K7 + péritel + joyst valeur 5800 f prix 3800 F. Tél.: 60.11.21.62 après 18 H.

Vds Amstrad 6128 coul. + lecteur K7 + imprimante DMP 2000 + manuels d'utilisations + 25 revues informatiques + 100 logiciels disc. Tél. M. Delahaie - 99.54.41.52 Rennes.

Vends Silicom disc 256 k (acheté octobre 87). Prix à débattre, contactez Guy au 88.80.78.02

Vds trucs simples pour comité 2e bank Ram Basic contre logiciel sur disque ou 50 F + enveloppe timbrée. Portmann Philippe 45, rue Fénélon 68200 Mulhouse. Tél. 89.43.21.91

Vds CPC 464 + DD1 + Jeux (discology - Barbarian...) + offre intéressante réponse assurée. Tél.: 46.08.33.38. M. Vaas 895 Cours Aquitaine 92100 Boulogne-Billancourt. Merci

Vds imprimante Epson CP80 avec interface Amstrad Val Neuve 32000 F vendue 1900 F Vds Amstrad MAG n° 1, 2, 3, 50 F Tél.: 93.95.04.61

Vds CPC 6128 coul. 100 logs + synth. et vocal + Joy + souris + lect. K7 + DMP 2000 TBE 5.000 F 39.13.09.22 et lect. 5.1/4 sous garantie 1 800 F

Vends nbreux jeux sur disk et utilitaire entre 40 et 50 f le logiciel pour liste. Ecrire Pineda Luis. Les Bleuets Bat. A 74270 Frangy.

Vds 464 mono + Joy + 150 (arkanoid, out run ikari warrior) + boitier de rangement + kit de nettoyage le tout cédé 2 000 F. Franck 46.56.61.73 Paris.

Urgent vds imprimante couleur Okimate 20 très silencieuse et 80 caractères / sec. jamais servie. 2300 F à débattre. 53.95.32.19 après 19 H

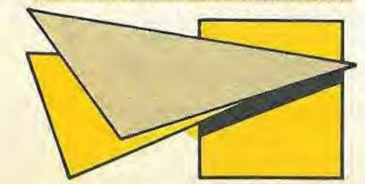
Cause vente Amstrad revend tous mes logiciels (70 jeux & Util) 15 origin. Boidron Alexandre 56.25.88.70. Hat Balizac 33730 Villandraut.

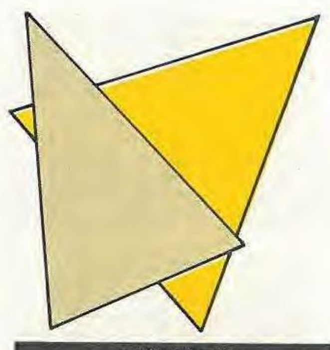
Vds Amstrad CPC 6128 monochrome + prise péritel + nbx jeux + 20 livres (Amstrad magazine) + manette de jeux (moonrakenl) Prix 2 700 F. Tél.; 30.30.12.70 après 17 H

Vds synthétiseur Vocal SSA1 Amstrad état neuf valeur 500 F cédé 350 F. Tél. 93.57.60.87 Stéphane à partir de 20 H.

Vds Amstrad CPC 6128 couleur + DMP 2000 + Joystick + 110 jeux et utilitaires + livres TBE 6000 F Didier Tél.: 42.37.70.57 après 18 H.

Vds CPC 464 mono tout neuf (janvier 88) + K7 Demo + manuel d'utilisation. Garantie encore 11 mois. Prix 1 850 F. Tél. 60.08.98.49 après 18h30. 77500 Chelles. Demander Franck.





ACHATS

Achète comptant 6128 coul cherche log éducatifs tous âges pour 6128 et PC1512 cherche contact PC1512 pour échange tél. après 20 H 23.70.21.93

Achète Amstrad PC1512 HD mono ou couleur etat parfait prix raisonnable + imprimante IMP 3160. Tél.: 74.36.21.38, après 13 H

Urgent ! cherche clavier 6128 env. 1.200 F cause décès du mien. Demander Hervé H.R. au 55.85.83.85 (Correze)

Achète progr. gestion concours de belote-cartons de quinte-notes d'une classe. Favier-College ND des Oliviers - 151170 Neussargues.

Urgent ! Recherche CPC 6128 couleur en TBE. Tél.: 46.55.97.73, demander Laurent.

Cherche pour PCW logiciels Master file 8000 ET AMX Desk Top échanges possibles Lamboley. A 55 rue Jules Jeanneney 70300 Luxeuil. Tél.: 84.93.79.58.

Achète Amstrad CPC 6128 couleur + Joystick(s) + jeux faire offre a Bruno Gérard. Tél.: 60.16.12.05

Achète CPC 6128 hors d'usage ou clavier Qwerty faire offre à Willy Sainty 18, Lot des Dunes 62155 - Merlimont. Tél.: 21.09.54.75

Achète CPC 6128 couleur Bon état environ 2 500 F faire offre au 61.79.30.06 le soir de préférence après 19 H 30.

Achète logiciels jeux originaux pour CPC liste et prix Dimitri Pauleack 35, rue Newton 63100 Clermont-Ferrand.

Achète souris adaptateur péritel ou écran couleur pour 6128 recherche échange que des News di-gioagio 1, Allées Bruyère Nanterre. 92000.

Recherche CPC 664 Prix bas ou échange sur proposition. Récupère tout matériel infor, même en panne, faire offre honnête/ Don. Tél.: 55.01.47.26. apr. 18 H

Achète DDI pour 800 F ou clavier 464 + 500 F contre clavier 6128 en TBE (région Indre et Loire uniquement) tél.: 47.55.58.89 après 17 h 30

Achète si état neuf revues Amstrad du magazine N°1 à 3 CPC n° 1 à 8, 12, 14, 15, 21 faire offre Marsot Jean Paul 72, rue du Bois Bourgeois 25200 Montbelliard. Tél.: 81.97.14.37

Urgent ! Achète lecteur DDI avec jeux téléphone 27.84.22.05 demander Arnaud le soir (moins de 1.300 F).

Cherche CPC 464 coul. + DDI prix raisonnable. Tél. 64.04.07.56. Urgent demander François. Seine et MArne.

Achète lecteur K7, bon état + cordon pour 6128, écrire ou tél. Lecouvez Christophe. 31, rue F. Leger, 93440 Dugny. Tél. 48.37.58.79. (petit budget).

Cherche utilitaires et éducatifs sur 5'1/4 Vortex. Jacob Patrick, 20, rue Lavoisier, 77000 Melun. Tél. 64.52.41.84 après 18 h 30.

Ch. Modem DTL à 500 F, sort vos textes sur Epson 10 F/page (max. : 5) et cherche contacts sur 5128. Téléphonez au 77.33.19.85 demandez Fabrice

Achète RS 232 pour émission réception sur Amstrad 664. achète aussi jeux sur K7 et disk ainsi que prog. em., rec., radio amateur Gaspard N 13 Les aurores 26 ST Paul 3 CHX.

Chaque mois, tirez le meilleur parti de votre AMSTRAD



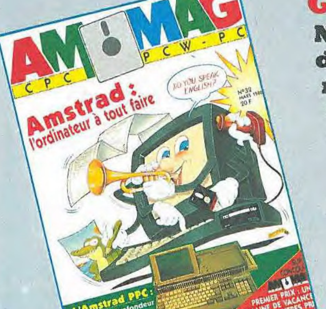
ATTENTION ! OFFRE LIMITÉE valable jusqu'au 20 mars 1988

OFFRE SPÉCIALE D'ABONNEMENT

Economisez 65 F

275 F au lieu de 340 F

12 Numéros + 4 Hors Série



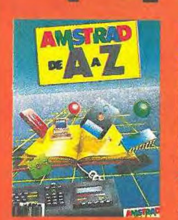
GARANTIE

Nous vous garantissons le droit d'interrompre à tout moment votre abonnement à AM MAG et nous nous engageons à vous rembourser le solde de votre abonnement restant à courir.

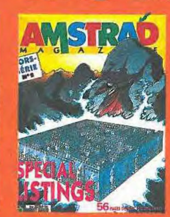
+ CADEAU

Offre limitée à la France Métropolitaine uniquement et pour un premier abonnement.

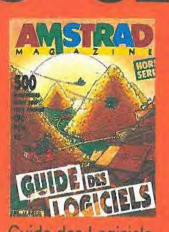
+ 4 HORS - SERIE



Amstrad de A à Z



Spécial Listings



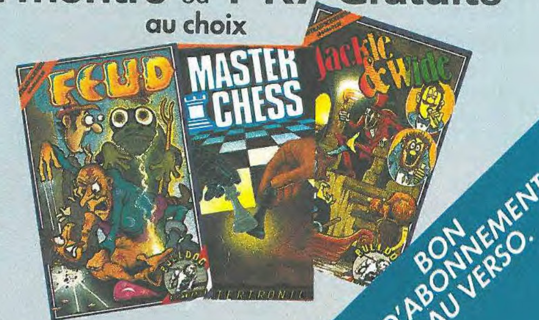
Guide des Logiciels



Spécial Matériel

1 Porte-monnaie bracelet-montre ou 1 K7 Gratuite au choix





BON D'ABONNEMENT AU VERSO.

OFFRE SPECIALE D'ABONNEMENT

Oui je m'abonne à AMMAG CPC PCW-PC
pour 12 numéros + 4 Hors série pour
le prix de 275 F (au lieu de 340 F)
☐ Europe 375 F ☐ Airmail : 400 F

Choix du cadeau *(offre uniquement pour France Métropolitaine)*

K7 choisie :

☐ Feud ☐ Master Chess ☐ Jackie & wide

Nous nous réservons le droit au cas où la K7 choisie serait épuisée de vous en adresser une autre.

ou Porte-monnaie bracelet montre

☐ Rouge ☐ Blanc ☐ Marine
(coloris au choix)

Nom : ....

Prénom : ....

Adresse : ....

Code Postal : ....

Ville : ....

Date des Naissance : ....

Règlement par : ☐ Chèque postal
☐ Chèque bancaire
☐ Mandat

Adresser votre coupon d'abonnement à :
AMMAG CPC PCW-PC Laser Presse
Service Abonnement
5/7 rue de l'Amiral Courbet
94160 SAINT MANDÉ.

CHAQUE MOIS, TIREZ LE MEILLEUR PARTI DE VOTRE AMSTRAD

LISEZ



Le plus complet
Le plus diffusé des magazines :
300 000 LECTEURS

PETITES ANNONCES

ECHANGES

Echange plus de 100 jeux sur CPC 6128 (cherche nouveautés) réponses assurées, tous contacts bienvenus. Env. liste A : Rebrioux Damien 33, rue des Clos Apt. 101, 63100 Clermont-Ferrand. Tél. : 73.25.15.50

CPC 464 + DDI1 cherche contacts pour échanges de jeux sur K7 ou disc. Prin Christophe, route du Fauga Saint-Hilaire 31410. Réponse assurée. Tél. : 61.51.33.80

Echange jeux sur Amstrad K7 possède Asphalt, Paperboy, Game over etc. Ecrire a Fabien Bouquet, 10 impasse Napoléon 16170 Rouillac.

CPC 6128 ch. correspondant(e) pour ech. nbx jeux réponse assurée envoyez vos listes à Mariani Jean Benoit Sermano 20250 Corte

Echange nbx jeux sur Amstrad disk possède News J.-C Raymond 4 Allée des Fontainiers 04000 Digne 92.31.57.74

Echange jeux sur Amstrad CPC 464 K7 Erlenbaca Patrice, 7, rue des Tulipes Hayange-Konacker 57240.

Vous êtes un correspondant rapide et sérieux, j'échange exclusivement des News. Réponse assurée. Cherche adaptateur péritel 6128 Di-Giorgi, 1 Allée Bruyères Nanterre 92000

Cherche correspoindant pour échange de logiciels pour CPC 6128. Ecrivez à Ribaud Patrice chez M. Grimaut Lieu dit Bessan 33460 Soussans.

CPC 6128 cherche corresp. possède Newq (Pharaon, Qin, Star Wars) et en recherche - pas sérieux s'abstenir. Envoyer liste à Raison Davy, 6, rue du Chemin vert, 93000 Bobigny.

Spanish contact échange nouveautés sur K7 ou disk. (+600). Jeux. logiciels et utilities. Envoyez vos listes.Ecrire à : Albert Perez Hispanidad 67 B-1 4e B 50012 Zaragoza (Spain).

CPC 6128 ch. correspondants pour éch. jeux uti. Envoyer liste. Réponse assurée à Marc Denquin 44 bas de Villeberfol Conan 41290 Oucques.

Echanges PCW 8256 M. Castllani J.P. 28, rue St-Laurent Bagneaux SL 77167. Tél. : (1) 64.29.11.49

Cherche correspondants sur 6128 pour échange de jeux et utilitaires. Ecrire a Legin C. Kercoton le Merzer 22200 - Guingamp

Rech. corresp. pour éch. sur 6128. Réponses assurées. Ecrire A Baup F. Rue Saint Catherine - 55200 Vignot.

Vds/échange log pour CPC disk envoyer grosse listes uniquement. Neyrial Thierry 6, rue du 11 novembre 63510 Aulnay - Tél. : 73.60.36.72 apr. 18 H.

Echange jeux S/Amstrad CPC 464 le 7. Erlenbaga Patrice 7, ure des Tulipes Hayange-Konalter 57240.

Echange Nbrx logiciels sur 6128 possède nouveautés. Pas rapides s'abstenir réponses assurées. Saini Hervé, Les Grands Champs Burie 17770 Brizambourg. Tél. : 46.94.95.59

Echange soft sur CPC K7 ou disc sur Paris. Téléphoner au 43.60.96.92 et demandez Jérôme.

Echange News sur K7 (ex Gryzor) et disc (ex super ski). Tél. : 48.99.07.90, après 18H 30. (Demander Djamel).

Echange nbrx jeux 8 utils sur disc cherche compilateur pour jeu d'aventure Bourget Eric Cité Rd Poincaré - Garches (92) Tél. : 47.41.31.89

CPC 464 cherche contacts sur K7 envoyez liste réponse assurée. Ecrire a Olivier Ducloy 146 rue René Cassin 59279 Loon Plage Nord.

Echange moniteur Mono 664 + amplivocal SSA1 + 600 Fr contre moniteur couleur 6128. Téléphoner à Dany 22.78.36.83 à Nesle 80190

Ech. clavier CPC 664 + invers. de drive + manuel + crayon optique + CPM + 2 livres + échosoft + 300 F contre clavier CPC 6128 + manuel + CPM +. Tél. : 47.86.25.80 le soir

CPC 6128 ch. correspondant(e)s pour échange nbrx jeux, réponse assurée. Tél. : 53.01.14.18

CPC 6128 échange News utilitaires éducat. jeux recherche Taspell. Binv. Français + disk Amstrad - Magazine G. Neaulau Les Gonds 17100 Saintes.

Cherche contacts pour échanges sur disk. Réponse et rapidité assurée. Envoyer listes a Frederic Pradel 3, rue ou prof. Bergonie. 47200 Marmande - Tél. : 53.64.18.38 après 18 H

Ech. prog. de jeux Amstrad 6128. S'adresser au 10, rue Ratiau, Antoing Belgique 7640.

Echange moniteur monochrome garantie 1 an + 800 francs contre moniteur couleur bon état. Echange aussi nouveautés (western games, etc...). Tél. 47.25.30.16 après 17 h.

Ech. nbx logiciels. Cherche logiciels éducatifs sur 6128 disk 3". Envoyez vos listes M. Holowczak Adam, 13 rue Voltaire, 93150 Le Blanc Mesnil. Tél. 48.65.56.93.

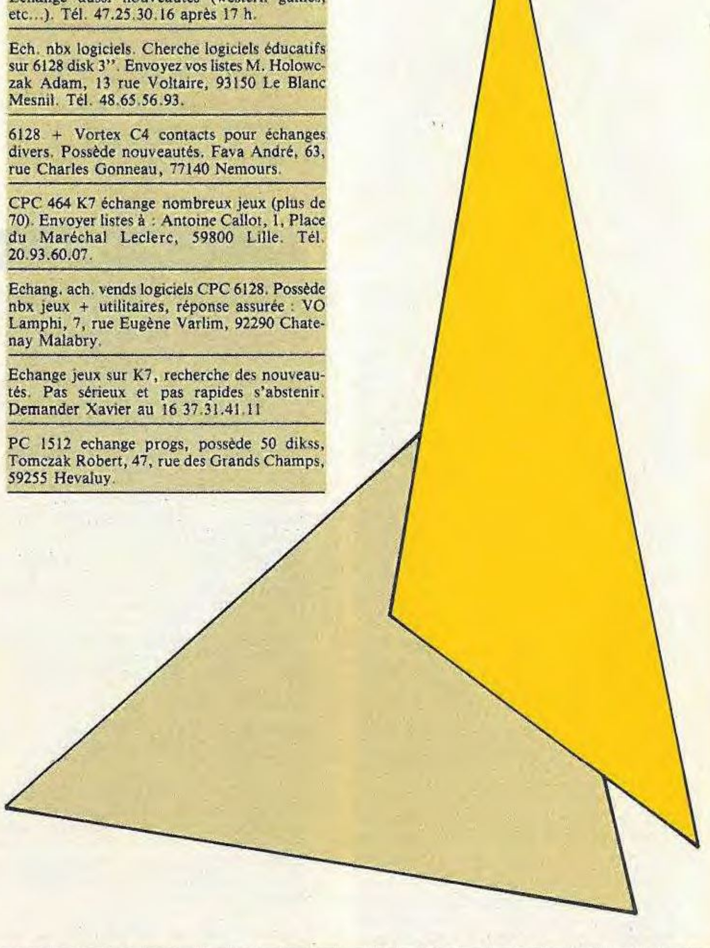
6128 + Vortex C4 contacts pour échanges divers. Possède nouveautés. Fava André, 63, rue Charles Gonneau, 77140 Nemours.

CPC 464 K7 échange nombreux jeux (plus de 70). Envoyer listes à : Antoine Callot, 1, Place du Maréchal Leclerc, 59800 Lille. Tél. 20.93.60.07.

Echang. ach. vends logiciels CPC 6128. Possède nbx jeux + utilitaires, réponse assurée : VO Lamphi, 7, rue Eugène Varlim, 92290 Chatenay Malabry.

Echange jeux sur K7, recherche des nouveautés. Pas sérieux et pas rapides s'abstenir. Demander Xavier au 16 37.31.41.11

PC 1512 echange progs, possède 50 dikss, Tomczak Robert, 47, rue des Grands Champs, 59255 Hevaluy.





PETITES ANNONCES

Nous recevions une telle avalanche d'annonces, que nous ne pouvions pas les passer toutes jusqu'à présent. C'est pourquoi nous avons mis en place un véritable service qui vous garantit désormais la parution de votre annonce dès le numéro suivant, si elle nous parvient avant le quatre du mois accompagnée de votre participation de 25 F.
Les propositions d'achat, vente, ou échange de logiciels ne doivent concerner que des produits originaux et documentés.

Envoyez-nous vos P.A rédigées **très lisiblement**,
ainsi que votre règlement de 25 F à :
AM-MAG, 5-7, rue de l'Amiral Courbet 94160 Saint-Mandé
Ecrire une lettre par case, laisser un espace entre chaque mot. Merci.



10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

LA REGLE DU JEU

LES PRIX

Pour un revendeur indépendant en 1988, c'est la lutte sans merci contre les prix promos des hypers, sauf que le revendeur indépendant doit maintenir coûte que coûte les prix promos toute l'année, alors que l'hyper a une autre politique ponctuelle, limitée dans le temps.

Nos armes pour nous battre : une clientèle qui nous connait et qui vient chercher directement la bonne affaire. **Exemple :** si nous faisons rentrer 300 magnétoscopes à un prix, disons 300F moins cher que le prix moyen hyper, nous sommes sûrs de les vendre car nous avons chaque mois plus de 300 acheteurs potentiels sur ce type de produit, pourvu que nous ayons le bon prix. Nous avons également une connaissance encyclopédique des produits que nous vendons, avec une rapidité de décision incomparable par rapport à la lourdeur des grosses sociétés...

LES GARANTIES

Nous garantissons 2 ANS la plupart de nos produits (informatique, son, vidéo...) pour faire comme tout le monde... Mais nous pourrions aussi bien les garantir 10 ANS car, entre nous, combien de pannes avez-vous avec ce magnétoscope ou la TV ou la chaine hifi ou le radio-cassette ou l'ordinateur que vous avez acheté il y a quatre ans ? Nous savons bien que les produits en provenance d'extrême-orient sont conçus en immenses quantités pour le marché mondial comprenant parfois des pays ne disposant d'aucune infrastructure de service après-vente et d'autres pays où le coût de la main d'œuvre est si élevé qu'il vaut mieux jeter l'appareil que de le faire réparer...

LES PAIEMENTS

Vous pouvez payer en espèces, par chèque, carte bleue ou crédit.
A partir de 2000 F d'achat, vous pouvez payer en 4 fois, sans intérêt, sur la plupart des produits. Nous passons par une société de crédit et nous payons les agios à votre place, sur trois mois. Ça vous aide à étaler votre règlement sans constituer le lourd et terrifiant crédit avec ses échéances mensuelles qui n'en finissent jamais... N'est-ce pas ?

OÙ ACHETER

Nous n'avons qu'un magasin et c'est volontaire, car avec des succursales, nous aurions trop de frais et nos prix ne seraient pas aussi compétitifs. C'est ce qui explique que la province représente plus de la moitié de notre chiffre d'affaires. Nous vendons également par correspondance :

GENERAL
10, bd de Strasbourg - 75010 Paris
☎ 42.06.50.50

NOUVEAU ! A PARTIR DU 25/1/88

le pack service "PRO" General

Utilisateurs professionnels ou amateurs, lorsque vous achetez un ordinateur ou une imprimante PC chez GENERAL, vous avez droit à ces **5 services gratuits :**

- **Paiement en 4 fois sans intérêt.**
- **Assistance téléphonique 90 jours** (pour tout conseil concernant l'installation de votre matériel, pendant les 90 jours suivants votre achat, vous pouvez appeler au 42.06.50.50).
- **Formation gratuite d'une demi-journée aux rudiments de base de l'ordinateur PC** (sans rendez-vous, en nos locaux, sur présentation de votre facture, de 10 à 12 h et de 14 à 16 h, sauf le samedi).
- **Garantie de 2 ans pièces et main d'œuvre.**
- **Et bien entendu, le cadeau qui accompagne tout achat d'ordinateur PC ou d'imprimante chez GENERAL.**

LES OFFRES IMBATTABLES GENERAL

DEFINITION : c'est une proposition faite par GENERAL sur un produit donné, qui est destiné, de par son prix incomparable, à être vendu en très grand nombre. Actuellement, nous avons, entre autres, deux offres imbattables sur la vidéo dont nous sommes particulièrement fiers. Jugez plutôt :

1ère OFFRE IMBATTABLE GENERAL

1 MAGNETOSCOPE VHS SECAM AMSTRAD VCR 4800 compatible Canal+, avec 5 programmations / 14 jours, 32 canaux mémorisables, télécommande à affichage digital

\+ **1 MINI TV 13 cm**, noir et blanc, multistandard, antenne, alimentation 220V/12V, valeur 899F

\+ **1 GARANTIE DE 2 ANS**

\+ **1 PAIEMENT EN 4 FOIS SANS INTERET**
après acceptation du dossier



le tout pour
3990F TTC

2e OFFRE IMBATTABLE GENERAL

Pour tout achat de 10 CASSETTES VHS E105 mn* à **30,90F** pièce, **la 11e est CADEAU**
Pour tout achat de 10 CASSETTES VHS E120 mn* à **35,90F** pièce, **la 11e est CADEAU**
Pour tout achat de 10 CASSETTES VHS E180 mn* à **39,90F** pièce, **la 11e est CADEAU**
Pour tout achat de 10 CASSETTES VHS E240 mn* à **59,90F** pièce, **la 11e est CADEAU**

* La marque de ces cassettes est à notre choix, selon nos disponibilités.



PROGRAMME PRINTEMPS 88

OPERATION CADEAUX*

Cadeau PC 1512 Amstrad

128K DE MEMOIRE VIVE SUPPLEMENTAIRES
+ 1 traitement de texte EVOLUTION SUNSET
+ 1 tableur CALCOMAT/Micro Applications
+ 1 gestionnaire de fichiers SUPERBASE
+ 4 JEUX : World Games, Leader Board, Arkanoid et Super Tennis.

A partir de maintenant, quand vous achetez un **PC 1512 chez GENERAL, vous le payez le prix d'un PC 1512 512 Ko de mémoire vive et vous avez un PC 1512 de 640 Ko de mémoire vive.**

L'équipe de GENERAL s'est demandée quel cadeau pouvait être fait à nos clients acheteurs de PC 1512 pour qu'ils soient bien malheureux d'aller les acheter ailleurs qu'à notre magasin. Les traditionnelles panoplies de petits cadeaux tels que joysticks, petits programmes, boites de rangement sont idéales pour les utilisateurs familiaux, mais pour une utilisation professionnelle, il faut de l'utile et, si possible, de l'indispensable.

Partant de cette réflexion, Marcel, notre responsable du Service Après-Vente (plus de 400 machines Amstrad passent entre les mains de son service chaque mois) a proposé d'étendre gratuitement la mémoire du PC 1512 de 512 Ko à 640 Ko.

A première vue, l'offre était stupéfiante. Il est certain que 128 Ko supplémentaires apportent à l'utilisateur un confort pratiquement essentiel dans certains grands programmes comme dBase II ou Lotus 1.2.3, entre autres. Mais de là à en faire cadeau ! Mais de là à transformer des centaines, voire des milliers de PC 1512 dans nos ateliers, vu le coût d'une telle opération, nous y avons réfléchis à deux fois.

L'idée a mûri, Marcel nous a prouvé qu'elle était parfaitement réalisable et qu'en achetant les composants par grosse quantité (18 microprocesseurs par extension) le coût en devenait raisonnable et nous avons donc adopté l'**EXTENSION MEMOIRE CADEAU.**

Aujourd'hui, grâce à cela, nous sommes heureux d'aller encore plus loin dans le sens de **la philosophie AMSTRAD : un rapport prix/performance optimum.** Donc, à partir de maintenant, tous les PC 1512 vendus par GENERAL ont une mémoire vive de 640 Ko, c'est-à-dire la capacité mémoire maximum sans modification du DOS. La garantie du PC 1512 acheté chez GENERAL est de 2 ans et, bien entendu, vous pouvez bénéficier du paiement en 4 fois sans intérêt (après acceptation du dossier Cetelem).

Cadeaux pour les PCW Amstrad

1 **1 rame papier**
2 **1 ruban d'imprimante supplémentaire**
3 **1 garantie 2 ans pièces et main d'œuvre**
4 **1 bon d'achat de 300 F pour un logiciel professionnel d'une valeur minimum de 1000 F (bon valable 6 mois)**
5 **1 paiement en 4 fois sans intérêt (après acceptation du dossier Cetelem)**

Cadeaux pour les CPC 464 et 6128 Amstrad

1 **1 manette de jeu**
2 **50 jeux cadeaux :** (Maze Eater, Cyclons, Handicap Golf, Rush Hour Attack, Royal Rescue, Star Trek, Whirly, Fighter Command, Attacker, Draughts, Evasive Action, Noughts and Crosses, The King's Orb, Play Hi-Low, Exchange, Hangman, Pontoon Bet, Fireman Rescue, 3D Maze, Colony 9, Backgammon, Solit, Yamzee, Craps, Three Cards Brag, Trucking, Rally 3000, Sitting Target, Nemiesis IV, Space Ship, Jet Flight, Dragona Maze, Intruder, Inferno, Ghosts, Fantasy, Space Base, Planets, Hopping Herbet, Dynamite, Time Bomb, Day at the Races, Lunar Landing, Space Mission, Rats, Motor Way, Donjon Adventure, Space Pod Rescue, High Rise, Creepy Crawley)
3 **1 garantie 2 ans pièces et main d'œuvre**
4 **1 paiement en 4 fois sans intérêt (après acceptation du dossier Cetelem)**

Cadeaux pour toute imprimante achetée chez GENERAL

1 **1 garantie 2 ans pièces et main d'œuvre**
2 **1 rame papier**
3 **1 paiement en 4 fois sans intérêt (après acceptation du dossier Cetelem) à partir de 2000 F d'achat**

DERNIERE MINUTE

TOUS LES LOGICIELS D'ENSEIGNEMENT ASSISTÉ PAR ORDINATEUR **ALTITUDE 21** SONT DISPONIBLES CHEZ **GENERAL**

LE LEASING COFIBAIL

Réservé aux entreprises, artisans, sociétés et assimilés

DURÉE : 48 MOIS - PAS DE DEPOT DE GARANTIE - DELAI D'ACCORD : 3 JOURS

PREMIER LOYER : 1 % DE LA VALEUR DE L'ACHAT + 47 LOYERS
+ OPTION D'ACHAT 1 % DE LA VALEUR DE L'ACHAT

AVANTAGES : TVA récupérable chaque mois. Amortissement immédiat puisque vous êtes locataire et non propriétaire de votre matériel.

EXEMPLE : Vous voulez acquérir, en leasing, un ordinateur d'une valeur de 10.000 F TTC. Son prix HT est de 8140 F, la TVA de 1860 F, vous devez multiplier 98 % de 10.000 F par 2,930. Le premier loyer HT = 1 % soit 81,40 F. Les 47 autres loyers HT suivants sont de 238,50 F : 8140 F – (2 × 81,40) × 2,930 = 47 loyers. L'option d'achat HT est de 81,40 F HT.

Pour obtenir un leasing Cofibail, il vous suffit de vous munir d'un extrait K BIS, d'un RIB, d'une copie de carte professionnelle et, si vous êtes profession libérale, d'un avis d'imposition et d'une pièce d'identité.

Opération 10e anniversaire General

(offre limitée au stock disponible)

ORDINATEUR à cassette
CPC 464 avec moniteur couleur
+ lecteur de disquettes DD1

~~4980 F~~ **4290F**

et bien entendu, vous bénéficiez des cadeaux CPC :
1 joystick et 50 jeux

NOUVEAU !

Branchez votre AMSTRAD PC 1512 monochrome sur votre téléviseur couleur familial grâce au boitier Péritel AMSCOLOR

PRIX IMBATTABLE **GENERAL** **790F TTC**

CRAYON OPTIQUE POUR PC 1512 ET PC 1640

ELECTRIC STUDIO

utilisable sous GEM, précis au pixel près, complet et facile à installer avec son logiciel. Peut se coupler avec la souris.

395F TTC



10, boulevard
de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

OPERATION LOTS

N° LOTS	DÉSIGNATION	PRIX HABITUEL GENERAL	PRIX LOTS
1er lot	Imprimante DMP 2160 + logiciel traitement de texte Textomat	2140F	1899F
2e lot	Imprimante Citizen 120 D + logiciel traitement de texte Textomat	2449F	2199F
3e lot	Imprimante DMP 3160 + Textomat PC logiciel traitement de texte	3106F	2799F
4e lot	Imprimante Citizen MSP 15 + Textomat PC logiciel traitement de texte	4815F	4499F
5e lot	10 disks 3" Amsoft + boîte Posso 100 disks 3"	338F	295F
6e lot	2 joysticks Pro 500 + 1 doubleur de joystick	560F	399F
7e lot	3 boîtes Posso 100 D 3"	417F	290F
8e lot	2 rubans DMP 2000 ou CITIZEN 120 D	190F	169F
9e lot	Magneto K7 pour CPC 6128 + 3 jeux Mastertronic au choix + cordon de liaison	478F	349F
10e lot	2 rames papier 500 feuilles paravents	138F	95F
11e lot	20 K7 C20 micro	140F	119F
12e lot	Tuner TV pour Amstrad + antenne "Satellit" amplifiée intérieure 32dB	1785F	1499F
13e lot	10 cassettes vidéo VHS E 120	—	299F
14e lot	10 cassettes vidéo VHS E 180	—	349F
15e lot	10 cassettes vidéo VHS E 240	—	499F
16e lot	10 cassettes audio TDK SA90 position chrome	—	185F
17e lot	10 cassettes audio FUJI FR II 90 position chrome	—	179F
18e lot	18 RAM 4164 pour étendre la mémoire d'un PC 1512 en 640Ko	—	490F
19e lot	Joystick PC + carte PC pour Amstrad PC 1512	670F	499F
20e lot	100 Diskettes 5"1/4 DFDD + 1 boite DD100L avec serrure	—	399F

KERMESSE DU JOYSTICK

SUPER FÊTE DES JOYSTICKS

CADEAU pour tout achat de **2 JOYSTICKS**

D'UN CABLE DOUBLEUR

à brancher sur votre Amstrad CPC 464 ou 6128



10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

le temple d'amstrad

Ordinateur familial Amstrad CPC 464

TARIF GENERAL CPC 464
avec écran monochrome
1990F
A CREDIT CETELEM
190F au comptant
+ 9 mensualités de **220F**
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit avec assurance : 180F

TARIF GENERAL CPC 464
avec écran couleur
2990F
A CREDIT CETELEM
190F au comptant
+ 12 mensualités de **263,90F**
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit avec assurance : 366,80F

LES CONDITIONS GENERAL
Garantie :
1 an, pièces et main d'œuvre

AMSTRAD CPC 464
l'ordinateur familial de pointe
Le CPC 464 est évidemment beaucoup plus qu'un système de jeux vidéos sophistiqué. Avec les graphiques haute résolution et son écran 80 colonnes ajouté à un système de conception d'écran performant, le CPC 464 est un micro-ordinateur pas cher qui fournit à l'utilisateur TOUT ce qui est nécessaire immédiatement avec des applications pour toute la famille, depuis les jeux jusqu'aux comptes et à la gestion de budget.

Les débutants n'ont rien à craindre avec l'ordinateur CPC 464 : il est fourni avec une cassette d'accueil pour s'habituer à l'ordinateur et ses capacités, et un manuel d'utilisation qui contient une section spéciale pour les novices et une introduction en profondeur sur l'essentiel de la machine et des logiciels spécifiques à ce micro-ordinateur.

Les utilisateurs avertis apprécieront vite les capacités de croissance du système : en particulier, l'interface d'imprimante incorporée ; le système de disquette économique qui comprend à la fois CP/M (et donne ainsi accès à plus de 3000 programmes courants) et le langage LOGO (célèbre aux Etats-Unis pour les programmes éducatifs et arrivant maintenant en France et en Angleterre) ; et le potentiel quasi universel d'un bus Z80 complet avec support pour des cartouches ROM.

Processeur Z80 : Le plus utilisé des microprocesseurs de l'informatique familiale ayant le catalogue de logiciels le plus étendu — d'autant plus que le CPC 464 offre CP/M comme système d'exploitation en option.

64K de RAM : Le CPC 464 possède 64K de mémoire vive, avec plus de 42K réellement utilisables grâce à la technique de superposition du ROM. La grande taille de cette mémoire vive RAM donne une indication de la sophistication et de la complexité possibles au stade de la programmation.

Graphics : Le CPC 464 comporte 3 modes d'écran différents, y compris 80 colonnes pour les textes, une palette de 27 couleurs et une résolution maximum de 640 x 200 pixels.

Clavier : un "vrai" clavier de 74 touches de couleurs de type "AZERTY", avec une touche d'entrée largement dimensionnée.

Les touches curseurs sont bien placées et il y a un pavé numérique pour la saisie rapide de données chiffrées.

Lecteur de cassettes incorporé : Cette mémoire de masse est disponible d'origine avec le lecteur intégré du CPC 464. Il permet de retrouver et de sauvegarder les programmes et les données sans avoir les inconvénients des autres systèmes où les réglages sont ardus et source d'erreur. La vitesse de sauvegarde est programmable entre 1K baud et 2K baud (grande vitesse) et la détermination de la vitesse est décidée par les logiciels.



Basic : Un Basic standard, écrit en Angleterre, est utilisé avec le CPC 464. Vous verrez qu'il est plus rapide et performant que les autres Basic que vous connaissez, avec plein de commandes pour les graphiques, le son et la gestion des entrées-sorties.

Jeu de caractères étendu : un jeu complet de caractères 8-bits comprenant des symboles et des éléments graphiques est accessible au clavier et avec la fonction CHR$(n).

Touches programmables : jusqu'à 32 touches peuvent être définies par l'utilisateur du CPC 464, chacune pouvant avoir 32 caractères.

Fenêtres : on peut sélectionner un maximum de 8 fenêtres de texte, où il est possible d'écrire des caractères, ainsi qu'une fenêtre pour les graphiques.

Son : les capacités sonores du CPC 464 comprennent 3 voies de 7 octaves. Chacune des trois voies peut être ajustée en ton et en amplitude et elles sont transmises, à gauche, à droite et au centre, pour la prise de son stéréo. Le niveau sonore du haut parleur incorporé est variable et mixé en sortie.

Sortie d'imprimante : une sortie d'imprimante parallèle de type Centronics existe d'origine, le signal "Busy" étant utilisé comme signal de reconnaissance.

Possibilités d'extension : plusieurs cartes d'extension sont disponibles pour l'utilisation de certains logiciels.

Extension des ROM : tous les ROM résident dans les 16K supérieurs de la mémoire et il est possible d'ajouter jusqu'à 240 ROM de 16K chacun.

CADEAU
1 MANETTE DE JEU
50 JEUX CADEAUX
voir page Opération Cadeaux
1 GARANTIE 2 ANS
pièces et main d'œuvre
PAIEMENT EN 4 FOIS SANS INTERET

TARIF GENERAL CPC 6128
avec écran monochrome
2990F
A CREDIT CETELEM
190F au comptant
+ 12 mensualités de **263,90F**
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit avec assurance : 366,80F

TARIF GENERAL CPC 6128
avec écran couleur
3990F
A CREDIT CETELEM
190F au comptant
+ 24 mensualités de **199F**
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit avec assurance : 976F

LES CONDITIONS GENERAL
Garantie :
1 an, pièces et main d'œuvre

CADEAU
1 MANETTE DE JEU
50 JEUX CADEAUX
voir page Opération Cadeaux
1 GARANTIE 2 ANS
pièces et main d'œuvre
PAIEMENT EN 4 FOIS SANS INTERET

Ordinateur personnel Amstrad CPC 6128

Le CPC 6128 est impressionnant
Avec l'unité de disquette intégrée, le chargement et la sauvegarde des programmes est devenue 50 fois plus rapide qu'avec une cassette. L'efficacité est aussi améliorée. Il y a non seulement une grande fiabilité des données mais aussi la possibilité de vérifier le bon déroulement des sauvegardes.

Des copies peuvent être effectuées en quelques secondes, ce qui prendrait 30 minutes avec un lecteur de cassettes. L'accès à un programme particulier est immédiat, avec une cassette vous devez parcourir toute la bande pour trouver le programme désiré.

De plus, le 6128 est équipé du CP/M Plus, la dernière version du système le plus répandu pour les micro-ordinateurs 8 bits. Maintenant, sans rien ajouter, vous pouvez avoir accès à un bien plus grand nombre d'applications que sur cassette. Vous pouvez même utiliser des programmes dépassant la mémoire vive disponible. Le 6128 utilise le BASIC qui est la note dominante de tous nos ordinateurs, comme sur le CPC664, le Basic a été amélioré par l'inclusion du remplissage rapide d'une zone et le tracé de lignes en pointillés et vous permet aussi de lire le code de caractères affichés à l'écran ainsi que de contrôler les erreurs de lecture sur disquette et les conditions d'interruption.

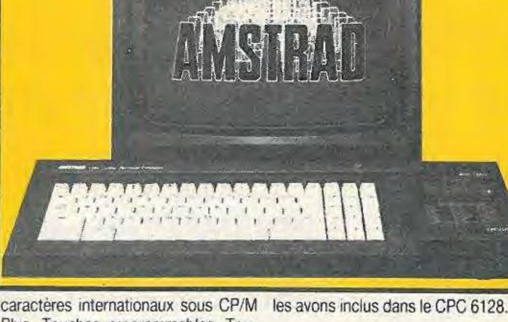
LES GRAPHIQUES
Les programmes traitant de sons et de graphismes sont particulièrement bien pourvus. Il existe trois modes d'écran offrant la couleur et la netteté exceptionnelle, les 16 couleurs choisies dans une palette de 27 sont idéales pour réaliser des jeux. Les autre modes offrent un écran texte de 40 colonnes avec 4 couleurs, idéal pour les applications éducatives et un écran texte de 80 colonnes avec 2 couleurs (parmi la palette de 27) pour les diagrammes de haute résolution et les histogrammes.

Avec un écran de 80 colonnes, le traitement de texte affiche les lignes comme elles seront imprimées.

LA MEMOIRE
Le CPC 6128 est fourni avec 128K de mémoire vive, avec plus de 41K de disponibles en Basic, quelque soit le mode d'affichage, ce qui permet l'utilisation de programmes sophistiqués.

Les 64K de RAM supplémentaires sont utiles pour certaines applications Basic qui font appel à des variables ou pour mémoriser des écrans entiers pour de rapides changements dans les jeux d'action.

PRINCIPALES CARACTERISTIQUES
Le clavier, classique de type AZERTY, avec pavé numérique et touches de déplacement.
Jeu de caractères étendu. Un jeu complet de caractères 8 bits comprenant des symboles et des éléments graphiques et un jeu complet de caractères internationaux sous CP/M Plus. Touches programmables. Toutes les touches sont redéfinissables par l'utilisateur, chacune pouvant avoir 120 caractères.



Fenêtres : 8 fenêtres de texte plus une fenêtre de graphisme. Son : 3 voix de 8 octaves. Chaque voix peut être ajustée en ton et en amplitude. Le niveau sonore du haut parleur incoporé varie.
Port d'imprimante : imprimante parallèle 7 bits de type Centronics. Extensions : de nombreuses interfaces sont disponibles pourl'utilisation de certains logiciels.
Extension de la ROM. Toutes les routines de la ROM résident dans les 16K supérieurs de la mémoire. Il est possible d'ajouter 252 pages de 16K chacunes.

LE CPC 6128 EST EXTENSIBLE
Alors que d'autres fabricants d'ordinateurs familiaux offrent des options d'accessoires supplémentaires, nous les avons inclus dans le CPC 6128.

L'unité de disquette et le moniteur, les deux éléments les plus importants, sont intégrés dans le 6128. Et nous avons ajouté les interfaces les plus utiles. Si l'expérience des jeux et des graphiques que vous avez, est basée sur un téléviseur classique, la couleur de notre moniteur vous enchantera.

Nos produits additionnels en option sont tout aussi impressionnants. Vous pourrez améliorer vos jeux, révolutionner vos affaires et communiquer avec d'autres ordinateurs. Et tout cela pour un prix beaucoup plus compétitif que vous ne le pensez.

AMSOFT : le support des ordinateurs Amstrad
De la joie et de l'action, des couleurs formidables. Il existe déjà un choix de 3000 jeux disponibles, tous compatibles avec la famille AMSTRAD.

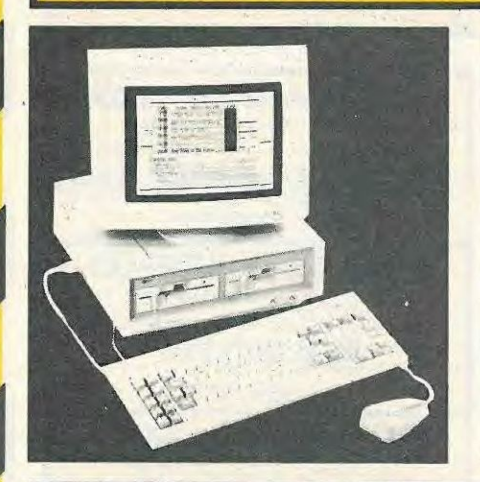

GENERAL



10, bd de Strasbourg - 75010 PARIS
Tél. (1) 42.06.50.50 - Télex 214 034 F

Département MICRO INFORMATIQUE

AMSTRAD PC 1512 ORDINATEUR PROFESSIONNEL COMPATIBLE



PC 1512 SD avec unité centrale, moniteur monochrome, un lecteur de disquettes 360 Ko, souris, MSDOS 3,2, DOS Plus, GEM DESKTOP et PAINT, BASIC2
4190F HT 4960F TTC

PC 1512 DD avec unité centrale, moniteur monochrome, deux lecteurs de disquettes 360 Ko, souris, MSDOS 3,2, DOS Plus, GEM DESKTOP et PAINT, BASIC2
5190F HT 6150F TTC

PC 1512 HD 20 Méga Octets avec U.C., moniteur monochrome, un lecteur disq. 360 Ko et disque dur 20 Mo, souris, MSDos 3.2, Dos Plus, Gem Desktop et Paint, Basic2
8190F HT 9710F TTC

PC 1512 SD avec unité centrale, moniteur couleur, un lecteur de disquettes 360 Ko, souris, MSDOS 3,2, DOS Plus, GEM DESKTOP et PAINT, BASIC2
5990F HT 7100F TTC

PC 1512 DD avec unité centrale, moniteur couleur, 2 lecteurs de disquettes 360 Ko, souris, MSDOS 3,2, DOS Plus, GEM DESKTOP et PAINT, BASIC2
6990F HT 8290F TTC

PC 1512 HD 20 Méga Octets avec U.C., moniteur couleur, un lecteur de disquettes 360 Ko et disque dur 20 Mo, souris, MSDos 3.2, Dos Plus, Gem Desktop et Paint, Basic2
9990 F HT 11840F TTC

CADEAU ! Extension mémoire vive de 512 Ko à 640 Ko

COMPATIBILITE ET PERFORMANCES

Le prix stupéfiant du PC 1512 met en évidence la maîtrise absolue d'AMSTRAD dans l'art de réaliser des produits de qualité abordable pour le plus grand nombre. Plus d'un million de micro-ordinateurs AMSTRAD a été à ce jour fabriqué et vendu dans le monde entier. L'économie d'échelle et l'expérience d'AMSTRAD dans les domaines de la conception et de la production de masse se sont combinées pour faire du PC 1512 le micro-ordinateur compatible le plus compétitif du monde. La plupart des autres PC sont proposés avec le minimum d'équipement de base. Le moniteur, voire le clavier, ne sont pas inclus dans le prix. La mémoire offerte dépasse rarement 128 ko. Les fonctions graphiques sont en supplément. Il faut passer des heures pour définir la configuration nécessaire à vos besoins... et quelques milliers de francs supplémentaires pour l'obtenir. Avec AMSTRAD, tout est simple et sans mauvaise surprise. Vous choisissez le moniteur (monochrome ou couleur) et la mémoire de masse (simple lecteur, double lecteur, disque dur de 10 Mo ou 20 Mo) : tout le reste est compris et le prix calculé à l'avance sur notre tarif. La version simple lecteur de 360 Ko est renforcée par la mémoire centrale de 512 Ko. Une partie de celle-ci peut, en effet, être utilisée comme pseudo-disque RAM et la disquette réservée au stockage des données. La version double lecteur vous offre une capacité de stockage supplémentaire de 360 Ko en ligne et offre des facilités pour la copie. Pour les besoins plus importants, il existe des versions à disque dur

GEM

GEM (Graphic Environment Manager) a pour unique but de vous faciliter la vie. Il utilise des menus déroulants pour présenter les commandes et leurs options ainsi que des fenêtres de dialogue pour guider l'utilisateur. GEM affiche les informations en clair et utilise les icones pour représenter les accessoires de bureau les plus familiers (dossiers, chemises, formulaires...). Mais surtout, GEM fonctionne avec la souris. Vous pointez simplement le curseur sur la zone d'écran choisie, vous cliquez et le travail est fait, beaucoup plus vite qu'avec les commandes habituelles du curseur. Fini les manuels compliqués, les commandes à apprendre par cœur. Finies les opérations obscures et dévoreuses de temps. Avec GEM, votre PC travaille et vous obtenez les résultats. Plus vite et plus simplement. De nombreux programmes du commerce tournent déjà sous GEM. De nombreux autres sont en cours de développement ou mis à jour afin d'exploiter les multiples possibilités de GEM. Digital Research, créateur de GEM, propose déjà une série d'applications et d'utilitaires conçus spécialement pour travailler avec GEM. AMSTRAD fournit en standard GEM Desktop (avec son horloge, sa calculatrice et sa caméra). GEM Paint (un puissant programme de création graphique) et Locomotive GEM Basic 2 (un puissant Basic structuré). Sont disponibles par ailleurs : GEM Diary (agenda et fichier), GEM Graph (graphiques de gestion), GEM Write (traitement de texte), GEM Draw (graphiques industriels), GEM Wordchart.

LOGICIELS

Le PC 1512 utilise directement tous les programmes tournant sur IBM-PC et compatibles. Et vous n'avez pas à vous soucier de savoir si votre configuration est adéquate puisque le PC 1512 dispose en standard du graphisme haute résolution, de 512 Ko de mémoire centrale et d'un port série. Des programmes vedettes comme Wordstar, Lotus 1.2.3 et dBase sont accélérés par la grande vitesse du processeur 8086 PC-1512. Et des applications résidant en mémoire centrale peuvent être appelées et quittées sans perturber le programme principal.

LA RAPIDITE

Le PC 1512 utilise un processeur 8086 (vrai 16 bits) tournant à 8 Mhz. Cela signifie que vos programmes seront exécutés beaucoup plus rapidement que sur de nombreux autres PC. Quiconque a l'expérience d'un PC sait qu'il faut un certain temps pour démarrer le système après chaque allumage, à cause de la ROS (Rom Operating System) qui effectue un check-up complet du PC. L'AMSTRAD PC 1512 dispose des mêmes contrôles mais les réalise plus rapidement en affichant à l'écran les opérations en cours. De plus, comme il dispose d'une horloge permanente, l'heure et la date sont toujours conservées en mémoire sans qu'il soit nécessaire de les entrer au clavier à chaque allumage.

VERSIONS A DISQUE DUR

POURQUOI UN DISQUE DUR ?
Le disque dur transforme le PC 1512. Un disque dur fonctionne selon le même principe que la disquette, mais plus vite et avec une capacité de stockage infiniment supérieure : un disque dur de 10 Mo a environ 30 fois la capacité d'une disquette ; et un disque dur de 20 Mo deux fois plus. C'est assez pour stocker 3 millions de mots en gardant la place pour vos programmes habituels (traitement de texte, tableur, fichiers, télécommunications...). Et comme le disque dur est intégré dans le PC 1512, il est à l'abri de la poussière, des doigts, du café renversé et des... emprunteurs éventuels. Il existe quatre versions à disque dur du PC-1512 AMSTRAD depuis le PC-1512 HD-10 avec moniteur monochrome jusqu'au PC-1512 HD-20 avec moniteur couleur. Chacune de ces versions est dotée d'un lecteur de disquette 360 Ko pour l'installation des programmes et la sauvegarde des données.

LES GRAPHIQUES

La plupart des PC n'offrent en standard que 2 couleurs en mode 80 colonnes. Des cartes d'extension graphiques existent mais elles coûtent fort cher. Sur l'AMSTRAD PC 1512, vous disposez en standard de 16 couleurs en mode 80 colonnes. De plus, ce mode couleur est compatible avec les versions monochromes et offre 16 niveaux de gris sur le moniteur noir et blanc. Vous pouvez donc choisir la version monochrome (moniteur graphique haute résolution à écran blanc anti-reflet) ou la version couleur (moniteur graphique couleur haute résolution) sans rien perdre des extraordinaires performances graphiques du PC 1512.

PC 1512 VERSION GENERAL

PC 1512 SD mono + 2e lecteur 5 P 1/4 OSHIN 360 Ko	5990F
PC 1512 SD couleur + 2e lecteur 5 P 1/4 OSHIN 360 Ko	7999F
PC 1512 SD mono + DISQUE DUR 32 Mo Western Digital	8990F
PC 1512 SD couleur + DISQUE DUR 32 Mo Western Digital	10990F
PC 1512 DD mono + DISQUE DUR 32 Mo Western Digital	10490F
PC 1512 DD couleur + DISQUE DUR 32 Mo Western Digital	12590F

EXTENSIONS

Rien de plus simple que d'ajouter une carte d'extension à votre PC 1512. Un simple couvercle amovible permet l'accès instantané à 3 slots d'extension qui acceptent un large éventail de cartes standards pour les applications telles que les réseaux, les télécommunications, les disques durs, etc. Comme la quasi totalité des fonctions nécessaires sont fournies en standard sur le PC 1512, vous n'aurez sans doute jamais l'occasion d'utiliser tous ces emplacements.

PRISES

Une interface série RS 232 C complète est fournie avec sa prise standard 25 broches. Elle permet le branchement instantané d'imprimantes, modems et de nombreux accessoires du marché. L'interface parallèle CENTRONICS, elle aussi équipée de sa prise standard, permet le raccordement de toute imprimante de ce type. Ces deux interfaces sont entièrement adressables à partir de systèmes d'exploitation et des logiciels d'exploitation et des logiciels d'application standard.

CARACTERIQUES TECHNIQUES

Unité centrale 512Ko avec toute l'électronique sur la carte mère. Microprocesseur 8086 à 8 MHz. Adaptateur graphique couleur intégral avec mode haute résolution 16 couleurs. 3 slots d'extension avec emplacement pour cartes de grande taille. Alimentation suffisante pour accueillir un disque dur et son contrôleur. Choix entre 1 ou 2 lecteurs de disquettes 5 pouces 1/4 de 360Ko ou un lecteur de disquette et un disque dur de 10Mo ou 20Mo. Interfaces series RS 232C et parallèle sur la carte mère avec prises standard. Haut-parleur avec commande de volume. Horloge temps réel permanente. Support pour coprocesseur mathématique 8087. Prise pour stylo optique. Fourni complet avec moniteur monochrome ou couleur. Clavier AZERTY complet avec pavé numérique séparé et voyants lumineux de verrouillage CAP et NUM. Prise de joystick sur le clavier. Touches supplémentaires DEL et ENTER. Hauteur réglable. Souris ergonomique à deux boutons avec prise spéciale sur l'unité centrale. Mode texte compatible avec Mouse. Com de Microsoft. ROM BIOS compatible IBM. MS-DOS 3.2 de Microsoft. Logiciel d'exploitation complet comprenant quatre disquettes. Système compatible RAM-disc. Support de réseau et disque dur. Nombreux utilitaires. GEM (Graphics Environment Manager) plus GEM Desktop de Digital Research. GEM Paint de Digital Research. DOS Plus de Digital Research compatible avec de nombreuses applications MS-DOS et CP/M-86. Basic 2 de Locomotive Software (compatible GEM). Manuel d'utilisation comprenant : Initiation, GEM, MS-DOS, les utilitaires. DOS-Plus et Introduction au Basic 2.



10, boulevard
de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

DPT INFORMATIQUE

AMSTRAD PC 1640

ORDINATEUR PC HAUTE RESOLUTION GRAPHIQUE

Les ingénieurs d'AMSTRAD ont franchi l'obstacle des coûts de production trop élevés. Ils proposent un PC, professionnellement très avancé à un prix inégalé.

Equipé d'une résolution graphique exceptionnelle, d'une importante mémoire RAM standard de 640 K, d'une vitesse d'exécution au moins deux fois plus rapide que ses concurrents, le PC 1640 ECD est tout désigné pour répondre aux nouvelles solutions informatiques que sont la P.A.O. et la C.A.O., enfin à la portée de tous !

L'Amstrad PC 1640 ECD maintient une compatibilité logiciel PC et exécute les programmes parmi la bibliothèque des logiciels compatibles.

Un moniteur couleur haute définition, d'une qualité proche de la photographie.

Le rendu des couleurs et la netteté de l'affichage du PC 1640 ECD sont étonnants ! Vous pouvez en plus connecter votre propre moniteur sur le connecteur standard vidéo prévu à cet effet.

Une sélection de 16 couleurs parmi 64 est disponible à tout instant. Les textes et les graphismes sont restitués grâce à un mode de résolution exceptionnel de 640 points x 350 lignes. Un circuit intégré spécialisé, IGA (Adapteur Graphique Interne) donne accès au mode EGA et permet donc d'obtenir cette résolution graphique de 350 lignes au lieu du standard de 200 lignes.

L'IGA accepte également le mode graphique standard Hercules afin d'assurer la compatibilité avec les logiciels qui exploitent la Haute Résolution monochrome. L'IGA peut facilement être inhibé ; vous pouvez alors enficher votre propre adaptateur graphique dans l'un des connecteurs d'extensions. Pour configurer l'unité centrale dans l'un des trois modes écran, il suffit de basculer l'un des interrupteurs du sélecteur d'écran.

Rapidité et confort d'utilisation.

Le PC 1640 ECD a un temps de réponse au moins deux fois plus rapide que bien d'autres PC. Le processeur 8086, tournant à 8 MHz permet de doubler la vitesse d'exécution des logiciels (un coprocesseur mathématique 8087 peut également être enfiché dans un emplacement libre afin d'alléger et d'accélérer la vitesse des calculs).

Lors de la mise sous tension de certains systèmes, le PC 1640 ECD procède plus rapidement aux tests ROM. Il affiche en plus les messages d'état des tests en cours.

Il n'est plus nécessaire de rentrer systématiquement la date et l'heure à chaque mise sous tension. Une alimentation de secours conserve en mémoire l'heure courante et la date de la dernière utilisation du système. Vous pouvez donc contrôler l'utilisation de votre machine.

Différentes capacités de stockage.

Pour répondre aux besoins de l'utilisateur, trois versions du PC 17640 ECD sont disponibles et ne diffèrent que par leurs capacités de stockage.

Une version simple lecteur de disquettes de capacité de 360 K octets (PC 1640 ECD/SD) est pourvu d'une mémoire utilisateur considérable de 640 K. Une partie de cette mémoire utilisateur peut être configurée en disque virtuel et recevoir des programmes qui s'exécuteront très rapidement tandis que les disquettes recevront les données.

Une plus grande souplesse d'utilisation est offerte par la version double lecteur de disquette (PC 1640 ECD/DD) qui facilite le transfert de disquette à disquette.

Pour une capacité de stockage encore plus importante, choisissez la version disque dur 20 Mégaoctets (PC 1640 ECD/HD), soit 10.000 pages de textes dactylographiés sur support magnétique. Le disque dur élimine les manipulations de disquettes : vous gagnez ainsi un temps considérable dans vos applications et comme le disque dur est intégré à l'ordinateur, il est naturellement protégé contre la poussière, les traces de doigts... et les emprunteurs abusifs de disques ! En fait, il est intouchable !

Facilités d'extensions :

L'ajout de cartes d'extension est un jeu d'enfant. Un cache coulissant permet d'accéder instantanément aux trois connecteurs d'extension, version disque dur incluse. Ces connecteurs acceptent une large gamme de cartes standards destinées à diverses applications comme les réseaux, modems et autres services.

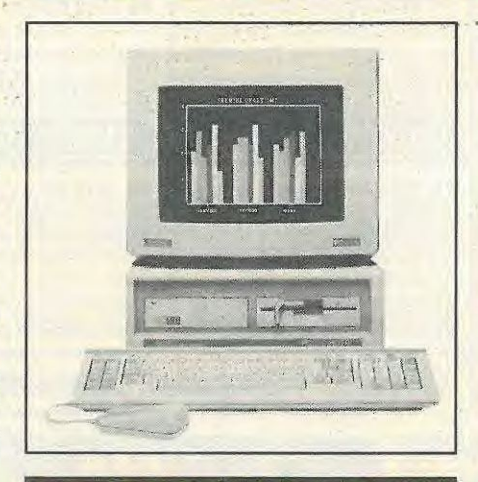
Clavier multi-fonction :

Avec son pavé numérique spécialisé et ses 10 touches de fonction, le clavier du PC 1640 ECD respecte la norme industrielle. Les 85 touches du clavier inclinable et leur réponse tactile sont idéales pour des entrées rapides de commandes et pour une utilisation à forte cadence. Le clavier est raccordé à l'unité centrale par un long câble à spire terminé par un connecteur DIN à enfichage rapide.

Compatibilité avec les réseaux :

Le PC 1640 ECD a été essayé sur les réseaux standards industriels Novel et Token Ring IBM* et dans les deux cas, a prouvé une capacité de serveur et de terminal.

* marque déposée



CADEAUX

AUTOFORMATION (2 disques)
A L'UTILISATION DE L'AMSTRAD PC
GARANTIE 2 ANS
PAIEMENT EN 4 FOIS SANS INTERET

Fiches d'entrées et de sorties adaptées à la plupart des périphériques.

Un port série aux normes industrielles RS232C (connecteurs D type standard) est installé sur le PC 1640 ECD afin d'interfacer les imprimantes, les modems, les ardoises électroniques, les tables traçantes et une large gamme d'autres accessoires.

Le connecteur Centronics parallèle, plus un raccord d'imprimante standard PC, permet la connexion de n'importe quelle imprimante équipée de l'interface Centronics parallèle. Le port série et le port parallèle sont reconnus à 100% par les logiciels d'application et les systèmes.

Un connecteur séparé pour joystick standard est prévu sur le clavier et une souris ergonomique de conception Amstrad est fournie avec son nouveau connecteur mini-D.

LES LOGICIELS

Le PC 1640 ECD accepte les meilleurs logiciels IBM et autres programmes pour compatibles PC ; il les dynamise grâce à son processeur 8086.

Avec une mémoire vive de 640 k, un espace mémoire non négligeable peut stocker des applications résidentes. Celles-ci tor à tour activées et désactivées n'empièteront pas sur le programme général. Amstrad propose également une gamme de logiciels professionnels dont les performances dépassent largement les prix.

Wordstar 1512/1640

"L'étalon des traitements de textes compatibles PC" : le nouveau Wordstar 1512/1640 est d'une grande simplicité d'emploi. Il est accompagné d'un manuel clair et d'un tutorial interactif sur disque : sa mise en œuvre est immédiate.

SuperCalc 3.21

"Le Tableur intégré professionnel". Indispensable aux directeurs et planificateurs financiers, le SuperCalc 3.21 possède 254.000 cellules par feuille de calcul, autorisant ainsi des applications complexes telles la projection de modèles financiers et prévisionnels. SuperCalc 3.21 fournit aussi des fonctions arithmétiques avancées.

Les jeux

"Jouez le jeu". Farniente avec Snooker, Golf, Chess (12 niveaux). Olympiades avec Summer ou Winter Games et sensations fortes avec le Grand Prix de Pitstops.

CARACTERISTIQUES TECHNIQUES

Adaptateur Graphique Interne compatible Hercule, MDA, CGA, EGA, Mode 40/80 colonnes en résolution moyenne, mode haute résolution 16 couleurs. Unité centrale 640 K sur carte mère. Processeur 8086 à 8 MHz. 3 connecteurs d'extension compatibles (option disque dur compris).

Choix entre :
- une version simple disquette 5 1/4" capacité 360K
- une version double disquette 5 1/4" 360K
- une version disque dur 20 Méga-octets lecteur 360K

PC 1640 SDMD
(SDMD = 1 lecteur disquettes et moniteur monochrome qualité Hercule)
5490F HT
soit 6510F TTC

PC 1640 SDECD
(SDECD = 1 lecteur disquettes et moniteur couleur qualité EGA)
8490F HT
soit 10070F TTC

PC 1640 DDMD
(DDMD = 2 lecteurs disquettes et moniteur monochrome qualité Hercule)
6490F HT
soit 7690F TTC

PC 1640 DDECD
(DDECD = 2 lecteurs disquettes et moniteur couleur qualité EGA)
9490F HT
soit 11250F TTC

PC 1640 HDMD
(HDMD = 1 lecteur disq. + 1 disq. dur 20Mo et moniteur monochrome qualité Hercule)
9490F HT
soit 11250F TTC

PC 1640 HDECD
(HDECD = 1 lecteur disq. + 1 disq. dur 20Mo et moniteur couleur qualité EGA)
12490F HT
soit 14790F TTC

Une interface série RS 232 et une interface Centronics parallèle avec leurs connecetuurs standards, d'origine, sur carte-mère.
Haut-parleur avec contrôle de volume.
Alimentation de sauvegarde de l'horloge temps réel et de la configuration RAM. Emplacement destiné au co-processeur mathématique 8087.
Connecteur joystick.

Modes fournis par l'adaptateur Graphique Interne : Couleurs : 40/80 colonnes en mode texte avec des matrices caractères de 8 x 14 points, 8 x 8 points en 16 couleurs.
Résolution graphique moyenne de 320 points x 200 lignes en 4 couleurs.
Très haute résolution graphique de 640 points x 350 lignes en 16 couleurs parmi 64.

Clavier : Numlock et Capslock équipés d'un témoin lumineux. Entrée crayon optique et joystick. Touches supplémentaires DEL et ENTER. Clavier inclinable.

Souris à deux boutons et son interface sur l'unité centrale MOUSE COM compatible Microsoft.

4 disquettes comprenant des logiciels d'exploitation. ROM BIOS compatible. Système d'exploitation Microsoft MS DOS 3.2. Pilotes des périphériques compatibles avec disque virtuel et autres supports. Large gamme d'utilitaires compatibles. Utilitaire de changement de mode écran. Possibilité disque dur et réseau. Environnement GEM de Digital Research (Graphics Environment Manager) et GEM Desktop. GEM Paint de Digital Research. BASIC 2 Locomotive sous GEM. Sélecteur des jeux de caractères internationaux.

Manuels : Un manuel clair de 550 pages est fourni avec la machine. Deux manuels d'approfondissement sont disponibles : Guide d'utilisation du BASIC 2, Guide de référence technique de l'AMSTRAD PC 1640.

Dimensions hors emballage (LxHxP) : PC ECD 370x320x360 mm
Unité centrale : 370x135x384 mm - Poids : Moniteur 11,5 kg - Unité centrale PC-SD 5 kg - PC-DD 5,8 kg - PC-HD 6 kg. Clavier 1,2 kg.



10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

DPT INFORMATIQUE

AMSTRAD PPC 512/640 - PC portable

ENCORE UN EVENEMENT STUPEFIANT

Annoncé au COMDEX de LAS VEGAS en novembre 87, qui est le grand salon de l'électronique aux USA, le nouveau portable PC AMSTRAD ne coûte que 4490 F HT dans sa version de base, ce qui le situe à un prix largement inférieur à son concurrent le plus proche. De plus, de par sa présentation, il sort largement des sentiers battus.

UN ASPECT ORIGINAL

Le PPC n'est comparable à aucun autre PC portable. Avant son ouverture, il se présente sous la forme d'une élégante malette de couleur crème, avec une solide poignée sur le dessus. Il s'ouvre en deux et on a alors la surprise de découvrir un véritable clavier de PC AT modèle bureau et non un de ces microscopiques claviers de machine à écrire portable auquel nous avaient habitués ses concurrents. Un écran LCD plat, placé sur la partie gauche de l'appareil s'oriente à votre choix, ce qui est pratique en raison des variations de lisibilité dues aux reflets de la lumière sur l'écran. Le (ou les) lecteur(s) de disquettes se trouve sur la partie droite de l'appareil, l'introduction de la disquette se faisant sur le côté. Le format de la disquette est de 3"1/2 pour des raisons d'encombrement et de capacité. Que les possesseurs de disquettes 5"1/4 se rassurent : un lecteur de disquettes 5"1/4 est prévu pour être relié au PPC au moyen de la sortie Série du PPC. Pour ceux qui possèdent un PC type 1512/1640 ou compatible, la manipulation est encore plus simple puisqu'il vous faudra un simple câble de liaison Série pour transférer vos disquettes 5"1/4 sur format 3"1/2.

L'écran utilise la technologie la plus récente : le système Super-Twist avec éclairage vert. Le contraste est réglable avec un potentiomètre situé sur le côté droit du clavier. La dimension de l'écran permet une excellente lisibilité, car le rapport hauteur/largeur est correct. Ainsi, les cercles ne sont pas ovalisés, mais bien ronds. Sa définition de type CGA permettra l'utilisation de la plupart des logiciels du marché. Il est possible de connecter au PPC l'écran du PC 1512. Ansi, l'alimentation intégrée du moniteur du PC 1512 alimentera aussi le PPC.

Le clavier du PPC est l'attrait principal de la machine. Il s'agit ici d'un vrai clavier 101 touches type AT, sans concession à l'encombrement. Le confort d'utilisation est exceptionnel et c'est le seul portable, à notre connaissance, disposant d'un pareil clavier. Il comprend 12 touches de fonction disposées horizontalement, un pavé de déplacement curseur et un pavé numérique séparé. Les trois touches de blocage CAPS LOCK, NUM LOCK et SCROLL LOCK sont munies d'une diode pour signaler leur état. La mécanique des touches est suffisamment ferme et la rigidité du clavier est correcte.

Les écrans LCD souffrent tous d'une rémanence, c'est-à-dire que le tableau précédent reste affiché quelques instants en surimpression avec le nouveau tableau. La conséquence est que les présentations graphiques style Atari ou Mac avec curseur et cliquage de souris ne sont pas très adaptées aux écrans LCD. La souris n'est donc pas présente sur le PPC comme sur la plupart des portables.



CADEAU : 1 LOGICIEL PROFESSIONNEL SUPERBASE

Les sorties sont de type Parallèle et Série. On trouve également une sortie vidéo et 2 connecteurs d'accès aux bus. Pas de slots internes disponibles, mais grâce aux connecteurs d'accès au bus, il est prévu un boîtier d'extension pouvant contenir 4 cartes longues et un disque dur de 20 Mo.

Le PPC est alimenté soit par 8 piles rondes de 1,5 V, soit par une alimentation externe avec un cordon allume-cigare qui se branche sur la prise de votre voiture, soit par le secteur avec un transformateur 220 V/12 V fourni avec la machine. Il est parfaitement possible de remplacer les piles par des piles rechargeables au cadmium nickel qui sont maintenant d'un coût très raisonnable (environ 195F les 8 piles avec le chargeur).

UNE TECHNIQUE SEDUISANTE

Le PPC existe en 4 versions : 512 Ko, 640 Ko, 1 ou 2 lecteurs de disquettes, mais la plus grande originalité réside dans la version 640 Ko qui comprend un modem intégré. De plus, ce modem est extrêmement performant puisqu'il dispose de 4 modes de communication : V21 en 300 bauds, V22 en 1200 bauds, V22bis en 2400 bauds et V23 en 1200/75 bauds. Le PPC pourra donc être utilisé en tant que Minitel, avec tous les avantages de la mémoire en plus. Le processeur qui équipe le PPC est un NEC V30, c'est-à-dire un processeur qui est donné pour être environ 30 % plus rapide que le 8086 d'Intel qui équipe les PC 1512/1640. Il permet comme le 8086 l'adressage sur 16 bits, ce qui permet d'accélérer toutes les opérations faisant appel à la mémoire. La vitesse d'horloge est la même que celle du PC 1512, soit 8 MHz. Un coprocesseur mathématique Intel 8087 peut également se connecter à côté du V30. Une petite batterie rechargeable alimente une horloge/calendrier permanente, ce qui est indispensable pour un portable, surtout pour le PPC 640 Ko avec modem. Pour ses communications externes, selon SVM dont les bancs d'essai font autorité dans le monde de l'informatique, le PPC obtient 92 % au standard SVM, ce qui est exceptionnellement bon et ne nous étonne pas outre mesure, tant AMSTRAD nous a habitué à des produits performants. En conclusion, le PPC AMSTRAD représente à notre sens l'arme absolue en matière de portable destiné à être utilisé intensément.

PPC 512 S
(1 lecteur disquette, 512 Ko mémoire)
4490F HT
soit **5325F TTC**

PPC 512 D
(2 lecteurs disquette, 512 Ko mémoire)
5490F HT
soit **6511F TTC**

PPC 640 SM
(1 lecteur disq., 1 modem, 640 Ko mémoire)
5490F HT
soit **6511F TTC**

PPC 640 DM
(2 lecteurs disq., 1 modem, 640Ko mémoire)
6490F HT
soit **7697F TTC**

Disponibilité AVRIL 88 : nous prenons les commandes pour livraison avril

CARACTERISTIQUES TECHNIQUES

Microprocesseur : NEC V30. Fréqu.horloge : 8 MHz. Système d'exploit. : MS DOS 3.3. Mémoire vive : PPC 512 : 512Ko, PPC 640 : 640Ko. Lecteur disq. : format 3"1/2. Mémoire de masse : 720Ko. Ecran à cristaux liquides, 18x12cm (8" en diagonale). Définition : 640x200 points. Clavier : 101 touches, type PC AT, dont 12 touches de fonction horizontales et pavé numérique séparé. Sorties Série, Parallèle, Vidéo pour moniteur N/B ou couleur à la norme CGA (640x200), sortie pour boîtier externe contenant 4 slots d'extension pour cartes longues et disque dur de 20 Mo. Modem : intégré sur PPC 640. Normes V21, V22, V22bis, V23. Alim. : piles, prise allume-cigare, adaptateur secteur externe. Dim. : 450 x 230 x 100 mm. Poids : 5,4 kg sans les piles.

AMSTRAD PCW 9512

La caractéristique principale du PCW 9512 par rapport aux PCW 8256/8512 est l'imprimante qui est ici à marguerite. C'est une 20 CPS à marguerites interchangeables type Diablo 630. Le chariot est un 132 colonnes avec tracteur intégré et chargeur 1 feuille automatique. La parfaite qualité courrier obtenue fera taire les détracteurs des PCW 8256 / 8512 qui n'étaient pas totalement satisfaits de l'imprimante matricielle. L'imprimante est capable d'imprimer en bold, en double frappe, en "Superscript" et "Subscript" (fort utile pour les formules mathématiques). L'écran du moniteur affiche en blanc à la différence des PCW 8256/8512 qui affichaient en vert. Il est à haute résolution avec un affichage de 90x32 caractères. L'affichage blanc est plus lisible et la transition du papier à l'écran est moins fatigante. Un nouveau clavier de 82 touches permet d'utiliser avatageusement la rapidité et les nouvelles facilités du nouveau logiciel de traitement de texte LOCOSCRIPT II. Ce dernier est équipé de menus déroulants, évitant le besoin d'apprendre une série compliquée d'instructions pour le traitement de texte. 512K de RAM avec un disque de 1 Mégabits non formaté (720Ko formaté) au format traditionnel 3 pouces avec un indexage pour 250 fichiers séparés. Avec une page moyenne comprenant entre 1000 et 1500 caractères, on peut stocker 700 pages de texte sur une disquette. Il y a aussi un emplacement pour un 2e drive. Un port parallèle Centronics est intégré ainsi qu'un port d'extension pour l'interface parallèle série PCS 8256. Cela signifie que d'autres imprimantes (jusqu'à 4) peuvent être utilisées. Il y a des drivers d'imprimantes disponibles fournis pour l'imprimante EPSON FX et le standard DIABLO. Bien que destiné à fonctionner seul, des modems sont disponibles afin de faire communiquer entre eux plusieurs PCW.

Le logiciel LOCOSCRIPT II fourni avec la machine comprend plusieurs ajouts par rapport à Locoscript I : un programme de mailing qui permet d'imprimer des étiquettes, Locospell, un dictionnaire de 78000 mots. Le PCW 9512 est également fourni avec CP/M Plus et ses utilitaires standards : Basic Mallard, Graphique GSX et Logo DR. L'utilisateur obtiendra avec le PCW 9512 une frappe aussi bonne qu'avec une grosse machine à écrire avec en plus toutes les facilités de l'informatique. Le PCW 9512 n'a pas la vocation de remplacer les PCW 8256/8512 mais de toucher une clientèle plus profesionnelle et plus exigeante pour la qualité de la frappe.



La machine prête à l'emploi, avec LOCOSCRIPT II :
5490F HT
soit 6510F TTC
Paiement en 4 fois, sans frais, après acceptation du dossier Cetelem

CADEAUX :
1 RAME DE PAPIER
+ 1 RUBAN IMPRIMANTE
GARANTIE 2 ANS



10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

D^PT IMPRIMANTES

OPTIONS EPSON

8304 Tracteur LX 80/LX 86/LX 90	296F TTC
8301W Tracteur FX 80+/FX85	332F TTC
7303 Tracteur LQ 800	509F TTC
7304 Tracteur LQ 1000	628F TTC
8303 Tracteur LQ 1500	687F TTC
8305 Tracteur IX 800	260F TTC
8302 Tracteur SQ 2000	723F TTC
7305 Tracteur SQ 2500	818F TTC
8307 Tracteur tirant EX 800	770F TTC
8308 Tracteur tirant EX 1000/LQ 2500	818F TTC
8338 Bac LX 80/LX 86/LX 90	948F TTC
8331 Bac FX 80+/FX 85	2229F TTC
8347 Simple bac FX 800/LQ 800	1779F TTC
8348 Simple bac FX 1000/LQ 1000	2194F TTC
8342 Simple bac EX 800	1790F TTC
8343 Simple bac EX 1000/LQ 2500	2306F TTC
8346 Double bac EX 1000/LQ 2500	4008F TTC
8334 Simple bac LQ 1500	3712F TTC
8344 Double bac LQ 1500	6700F TTC
8335 Simple bac SQ 2000	3688F TTC
8345 Double bac SQ 2000	6653F TTC
7336 Double bac SQ 2500	4139F TTC
8391 P Kit option couleur EX 800/EX 1000	735F TTC
8391 E Kit option couleur LQ 2500	818F TTC
8311 Support rouleau P80S/P80X	142F TTC
8312 Support rouleau LX80/LX86/LX90	332F TTC
8310 Support rouleau FX85, LQ800, EX800, FX800, LX800	332F TTC
7694 Module Diablo 630 (pour LQ800/1000)	972F TTC
7695 Module IBM 5152 (pour LQ800/1000)	972F TTC

IMPRIMANTE AMSTRAD LQ 3500



3990 F
paiement en 4 fois sans intérêt après acceptation du dossier (CETELEM)

La LQ 3500 est une imprimante matricielle, 24 aiguilles, 80 colonnes (chariot court) qui vous assure une qualité courrier très proche d'une imprimante à marguerite. Sa rapidité, 160 CPS en listing et 54 CPS en NLQ (Near Letter Quality) lui donne une place intéressante pour une utilisation personnelle. Son originalité est son tableau de contrôle en façade à la façon des imprimantes "STAR". Il est certain que pouvoir commander un certain nombre de fonctions directement sur l'imprimante plutôt que de passer par un logiciel confère un meilleur confort d'utilisation.
Ces touches de façade permettent :
a) avance ligne ;
b) avance page ;
c) qualité listing ;
d) qualité courrier.
La sélection du mode courrier est signalé par deux bibs, un seul bib signalant le mode listing. L'entrainement se fait par friction ou tracteur. Un guide papier est fourni avec l'imprimante. Il permet, en position haute, l'introduction automatique d'une feuille de papier machine. Le buffer d'impression est de 7 Ko. Les différents caractères résidant dans le machine sont : pica, élite, condensé, double largeur avec toute options : indice, exposant, italique, gras, soulignement. L'interface parallèle est compatible EPSON et IBM, c'est-à-dire que vous pourrez tout aussi bien brancher un 464, un 6128, un PC 1512 ou un Atari. La configuration par défaut se fait à l'arrière de la machine au moyen de micro microswitchs facilement accessible.

IMPRIMANTE OKIMATE 20

OKIMATE 20 + INTERFACE PC + LOGICIEL DE RECOPIE D'ECRAN COULEUR CSP + CABLE PC + 1 RUBAN COULEUR + 1 RUBAN N/B
2995F

IMPRIMANTE 4 COULEURS : adaptable aux ordinateurs PC et compatibles, la nouvelle imprimante OKIMATE vous offre l'esthétique, le confort du silence, les performances techniques et la performance prix.
CARACTERISTIQUES TECHNIQUES : qualité listing à 80 CPS. Qualité courrier à 40 CPS. Graphiques (144x144 points/pouce). Tabulations verticales et horizontales. Caractères élargis. 10 polices de caractères nationaux. Mémoire tampon de 4Ko. Tête d'impression enfichable. Jeu de caractères téléchargeables. Entrainement à picots réglables. Impression : transfert thermique. Largeur de papier de 254mm pour alimentation continue ou feuille à feuille. Possibilité d'imprimer jusqu'à 100 nuances.

Imprimante AMSTRAD DMP 3160



TARIF GENERAL
IMPRIMANTE DMP 3000 PC
2290F
A CREDIT CETELEM
490 F au comptant +
9 mensualités de **220 F**
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit avec assurance : 180 F

La super imprimante au rapport qualité/prix/performance stupéfiant, comme toute la gamme 1512. Jugez donc vous même en lisant les caractéristiques techniques ci-dessous.

CARACTERISTIQUES TECHNIQUES

Système d'impression : impact matrices
Vitesse : caractère normal 160 CPS, double caractère 52 CPS
Dim. caractères (normal) : 2,1x2,55mm
Styles et dimensions possibles : Pica, Elite, Condensé, Large, etc...
Papier : feuille à feuille ou rouleau.
Entrainement : traction et friction.
Nombre de copies : 2 (papier autocopiant).
Interface : parallèle Centronics.
Alimentation : 220/240V.
Dimensions (LxHxP) : 400x250x100mm.
Poids : 4,2 kg.

Imprimante Amstrad DMP 2160

TARIF GENERAL
1690F
A CREDIT CETELEM
9 mensualités de 205,40 F
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit avec assurance : 171,10F



DMP 2160 AMSTRAD, IMPRIMANTE MATRICIELLE
La DMP 2160 est un succès de plus dans la gamme des produits de haute qualité et peu côuteux d'AMSTRAD.
Elle allie l'adaptabilité d'un jeu d'instruction de logiciel standard à la compétence technique d'AMSTRAD et à un prix exceptionnel.
On peut utiliser l'alimentation feuille à feuille ou en continu et le traceur ingénieux facilite l'insertion et l'alignement du rouleau d'entrainement du papier. La vitesse d'impression est de plus de 100 caractères par seconde.
Le choix étendu des tailles et des styles de caractères ainsi qu'un jeu complet de caractères ASCII et internationaux vous aideront à résoudre vos problèmes d'impression. De plus, la réalisation de graphiques adressables au niveau du point et des codes de fonctions compatibles avec Epson standard, permettront à la DMP 2160 de fonctionner directement avec la plupart des logiciels, y compris les programmes de traitement de texte, les graphiques, les vidages d'écran, etc.
La DMP 2160 fonctionne avec tous les ordinateurs AMSTRAD (ou autres) qui possèdent une interface parallèle Centronics standard incorporée.
Cette imprimante constitue un excellent complément pour les ordinateurs AMSTRAD de la gamme CPC. Très complète et très performante, elle nous apparait également robuste et bien construite. Par rapport à des marques très spécialisées dans les imprimantes, telles Epson ou Centronics, il est certain qu'elle fait largement le poids. Nous ne connaissons pas son fabricant d'origine, mais nous savons qu'elle est fabiquée à Hong-Kong alors que ses rivales sont d'origine japonaise.



10, boulevard
de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

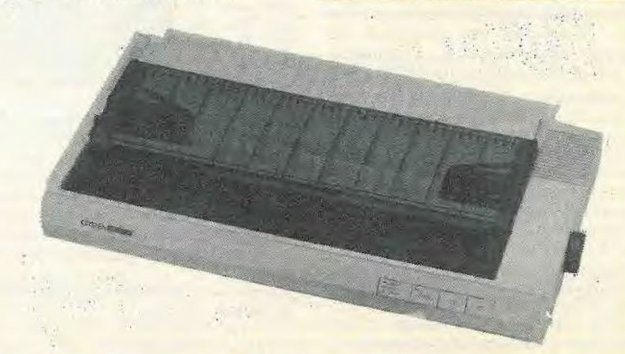
Dpt IMPRIMANTES

IMPRIMANTE CITIZEN MSP 15E

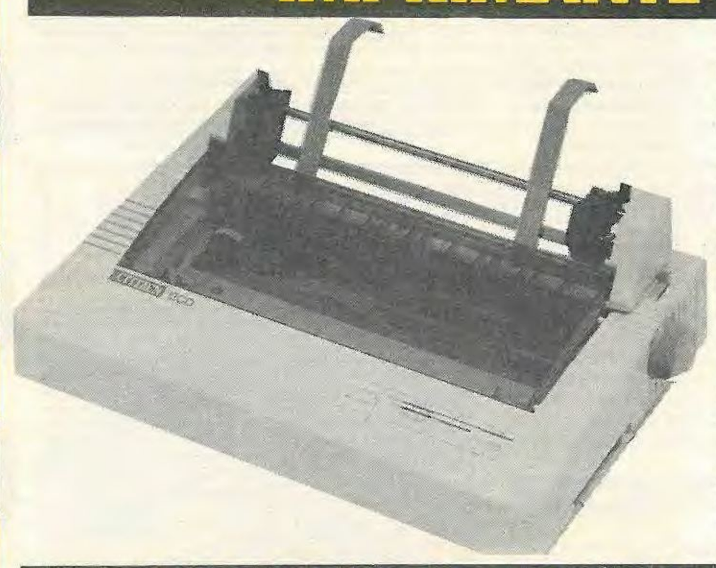
Imprimante rapide et adaptable, la CITIZEN MSP-15E est élégante et facile d'emploi. Elle a été conçue et fabriquée avec le plus grand soin dans la finition que vous êtes en droit d'attendre du plus grand fabricant mondial de montres. Une ergonomie attractive dans tous les environnements informatiques. Imprimante facilement adaptable à toutes les applications, la MSP-15E est facile d'emploi et silencieuse. Grâce à sa qualité et à sa fiabilité, elle est garantie 2 ans. Qualité informatique : 160 cps. Qualité courrier : 40 cps. Compatibilité de base : IBM et EPSON. Possibilité de graphisme par points. 8K Buffer. Espacement proportionnel.

L'Imprimante CITIZEN MSP est sans aucun doute le nec plus ultra des imprimantes matricielles. Compatible avec la plupart des micro-ordinateurs actuels, elle accepte une multitude d'applications, exploitables avec les logiciels du commerce ou avec vos propres programmes. La MSP offre toutes les fonctions d'impression que l'on peut attendre d'une imprimante matricielle de haut niveau : impression expansée, compressée, caractère gras, double frappe, italique, indices et exposants. Ajoutons à cela la qualité courrier, l'impression en négatif (caractères blancs sur fond noir), la double hauteur des caractères, les jeux de caractères nationaux intégrés et le graphisme par lignes — sans oublier les graphismes par points dans six densités graphiques différentes. Créez votre propre sigle, elle peut l'imprimer. Vous pouvez même concevoir votre jeu de caractères. Et en plus, elle est très rapide. A 160 caractères par seconde, le travail d'impression ne sera désormais plus un pensum. Grace à son buffer 8Ko, vous pouvez poursuivre votre travail sur l'ordinateur, tandis que la MSP imprime. La MSP CITIZEN, c'est aussi deux imprimantes en une : l'imprimante EPSON FX et l'imprimante graphique IBM. Il suffit de modifier la position d'un commutateur.

TARIF GENERAL
IMPRIMANTE CITIZEN MSP 15E
3995F
A CREDIT CETELEM
595 F au comptant +
9 mensualités de **417,80 F**
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit avec assurance : 360,20 F



IMPRIMANTE CITIZEN 120D



L'imprimante CITIZEN 120D offre pour tous les utilisateurs la qualité et le plus grand soin dans la finition que vous êtes en droit d'attendre du plus grand fabricant mondial de montres. Compacte, fiable, haute qualité d'impression et nombreuses fonctions résidentes en standard, que seul CITIZEN garantit pendant 2 ans, sont les atouts majeurs qui rendent l'imprimante 120D indispensable à tous les utilisateurs d'informatique.

TARIF GENERAL
IMPRIMANTE CITIZEN 120 D
1799F
A CREDIT CETELEM
199F au comptant
+ 6 mensualités de 286,30F
TEG : 18,24% - Coût total du crédit avec assurance : 117,80F

Vitesse d'impression en qualité informatique : 120 cps. Vitesse d'impression en qualité courrier : 25 cps. Compatibilité de base : IBM et EPSON. Interface en cartouche. Alimentation papier en friction et traction. Imprimante compacte. En option : dispositif d'alimentation feuille à feuille.

IMPRIMANTE SEIKOSHA SL-80-AI

LE MONSTRE ! Une imprimante 24 aiguilles à moins de 3900F :

- Tête d'impression à 24 aiguilles
- Qualité courrier LQ à 45 cps
- Vitesse d'impression à 135 cps en listing (PICA 10 cpi)
- Compatible IBM* et EPSON* LQ 1500
- Entrée parallèle Centronics
- Mémoire de 16k-octets
- Caractères téléchargeables
- Entraînement traction ou friction (tracteur fourni)
- Bac introducteur de feuilles en option.

3895F

Option bac feuille à feuille : **1540F TTC**





10, boulevard
de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

IMPRIMANTES STAR

IMPRIMANTE STAR NL-10

Les performances techniques offertes par l'imprimante **STAR NL-10** à l'utilisateur d'un micro-ordinateur sont éloquentes : deux vitesses d'impression, impression proche qualité courrier, introduction semi-automatique de feuilles individuelles, possibilité de définir des caractères particuliers et beaucoup d'autres choses. Cependant ce qui la caractérise le plus, c'est sa flexibilité d'utilisation. Grâce au principe de la cartouche d'interface, l'imprimante se raccorde à la plupart des micro-ordinateurs commerciaux, et ceci **sans changement important du logiciel et sans introduction de caractères de contrôle supplémentaire. L'imprimante NL-10 est vraiment une superstar.**

L'imprimante NL-10 avec ses performances se situe, dans sa catégorie de prix, parmi le peloton de tête. Elle réunit tous les avantages que l'on attend aujourd'hui d'une imprimante professionnelle. C'est un produit techniquement confirmé et conforme au standard de qualité qui fait la renommée des imprimantes **STAR.** La tête d'impression, par exemple, possède une durée de vie bien supérieure aux imprimantes comparables. Justement, c'est avec la tête d'impression que **STAR** montre ce qu'on entend par précision : des aiguilles parfaitement calibrées qui mettent les points sur le papier. Le point est plus gros, ce qui se traduit par un graphisme continu du caractère. En qualité courrier cet effet est renforcé en décalant légèrement les points lors du deuxième passage. Le résultat : une qualité d'impression se confondant avec l'écriture d'une machine à écrire ou d'une imprimante à roue d'impression.

Deux vitesses d'impression : pour l'écriture courante (listing) et pour la qualité courrier.

L'imprimante NL-10 édite des programmes complets, des notes internes, des statistiques à la vitesse de 120 caractères par seconde. En qualité courrier (NLQ = Near Letter Quality), la vitesse est de 30 caractères par seconde pour une définition du caractère de 18 x 23 points. Si vous le désirez, vous pouvez imprimer cela en italique (selon le modèle de cartouche d'interface).

Il est bien entendu que l'imprimante NL-10 réalise aussi des graphiques, des diagrammes et des dessins techniques. La résolution en mode graphique dépend de la cartouche d'interface utilisée.

Cartouches d'interface : la compatibilité en un tour de main.

L'imprimante NL-10 ne possède pas d'interface intégrée fixe. Elle dispose d'un jeu de cartouches d'interface enfichables. Ces interfaces sont choisies en fonction du type de micro-ordinateurs auquel l'imprimante doit être raccordée. Chaque cartouche d'interface possède le système complet d'exploitation avec les jeux de caractères et les codes de contrôle. Jamais la compatibilité n'a été rendue aussi simple. L'imprimante forme un tout avec le micro-ordinateur. Vous économiserez beaucoup de temps de programmation.



L'imprimante NL-10 se raccorde pratiquement à tous les micro-ordinateurs actuellement commercialisés. Même si dans votre société, le service A dispose d'un micro-ordinateur différent du service B, il suffit de changer la cartouche d'interface pour être compatible.

avec cartouche interface parallèle
Atari ST, Amstrad CPC, Amstrad PC
PC compatibles
2695F TTC
BAC FEUILLE A FEUILLE : 890F TTC

Les problèmes de communication sont inconnus avec l'imprimante NL-10. Le raccordement à un micro-ordinateur familial ne pose aucune difficulté ; vous trouverez la cartouche d'interface adaptée.

Actuellement les cartouches d'interface parallèle, IBM et COMMODORE sont disponibles. NL-10 est la partenaire idéale pour votre micro-ordinateur. L'imprimante NL-10 comprend, bien sûr, les codes de contrôle EPSON.

Papier continu ou feuille à feuille ?

Pas de soucis, l'imprimante NL-10 est conçue pour imprimer des feuilles individuelles et du papier continu. Ce qui la caractérise, c'est l'introduction semi-automatique de feuilles individuelles avec laquelle il est également possible d'insérer le papier continu. En option, l'imprimante NL-10 peut être équipée d'un introducteur automatique feuille à feuille à un bac.

CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES

	Cartouche d'interface parallèle	Cartouche d'interface IBM	Cartouche d'interface Commodore
Mécanisme d'impression			
Procédé d'impression :	imprimante matricielle à aiguilles		
Tête d'impression :	à 9 aiguilles		
Diamètre des aiguilles :	env. 0,3 mm		
Vitesse d'impression :	120 caractères/seconde en mode listing 30 caractères/seconde en NLQ		
Sens d'impression :	bidirectionnel, optimisé en mode listing unidirectionnel en mode NLQ et graphique		
Interligne :	1/6, 1/8, 7/72, n/72, n/216 de pouce		
Mémoire-tampon (entrée) :	5K-octets minimum	5K-octets minimum	1 ligne
Jeux de caractères/Nombre de caractères			
Caractères ASCII :	4 de 96	2 de 96	3 de 96
Caractères internationaux :	11	11	11
Impression proportionnelle :	oui	oui	oui
Caractères redéfinissables :	96	96	96
Mode graphique (Commodore) :	–	–	2 de 192
Mode Business (Commodore) :	–	–	2 de 192
Caractères spéciaux IBM :	–	81	–
Caractères graphiques IBM :	–	52	–
Sélection du jeu de caractères internationaux :	par logiciel, 8 directement par micro-interrupteurs		
Caractères par ligne/par pouce			
Pica :	80/10		
Pica comprimé :	136/17		
Pica élargi :	40/5		
Pica comprimé élargi :	68/8,5		
Elite :	96/12		
Elite comprimé :	160/20	160/20	–
Elite élargi :	48/6		
Elite comprimé élargi :	80/10	80/10	–
Graphisme du caractère			
Mode listing (listing) :	9 x 11		
Mode qualité courrier (NLQ) :	18 x 23		
Impression proportionnelle :	9 x n		
Graphique IBM :	–	12 x 6	–
Mode graphique (points/pouce) :	–	–	7 x 60
	–	–	7 x 120
	8 x 60	8 x 60	8 x 60
	8 x 72	8 x 72	–
	8 x 80	8 x 80	–
	8 x 90	8 x 90	–
	8 x 120	8 x 120	8 x 120
	8 x 120 grande vitesse	8 x 120 grande vitesse	8 x 120 grande vitesse
	8 x 240	8 x 240	8 x 240
	9 x 60	9 x 60	–

Mise en page			
Saut de ligne :	programmable jusqu'à 255 lignes		
Tabulation horizontale :	40 positions	40 positions	40 positions
Tabulation verticale :	16 positions	16 positions	20 positions
Papier			
Vitesse de l'avance-papier :	16 lignes/seconde		
Entraînement du papier :	par friction, par traction (picots), introduction semi-automatique de feuilles individuelles		
Largeur du papier :	en continu de 10 à 25 cm en feuille de 14 à 21 cm		

	Cartouche d'interface parallèle	Cartouche d'interface IBM	Cartouche d'interface Commodore
Ruban-encreur			
Couleur :	noire		
Type :	cassette-encreuse		
Durée de vie :	environ 3 millions de caractères		
Interfaces			
	Module enfichable. L'imprimante est pilotée par la cartouche d'interface avec les jeux de caractères, les codes de contrôle, etc.		
	Centronics compatible avec Epson	Centronics compatible avec IBM-PC, imprimante graphique IBM	Commodore compatible à l'imprimante ASCII MPS 803
Tableau de touches			
	Sur action des touches, choix de très nombreuses fonctions		
Alimentation			
Tension :	220 V, 50/60 Hz		
Appareil			
Dimensions (l x p x h) :	400 x 336 x 104 mm		
Poids :	environ 6,6 kg		
Niveau sonore pendant l'impression :	58,7 dB selon DIN 45 635, § 19		
Option			
Introducteur automatique feuille à feuille :	à 1 bac		
Interfaces :	parallèle, IBM, Commodore		
Particularités			
	cartouches d'interface (parallèle, IBM, Commodore)		
	introduction semi-automatique de feuilles individuelles		
	impression en double et quadruple hauteur et largeur		
	impression listing (normal) et qualité courrier		
	fonction hex dump		
	auto-test		
	tableau de touches		
	micro-interrupteurs facilement accessibles, soulignage continu, impression caractères gras		
	caractères élargis, italique...		
	caractères redéfinissables		

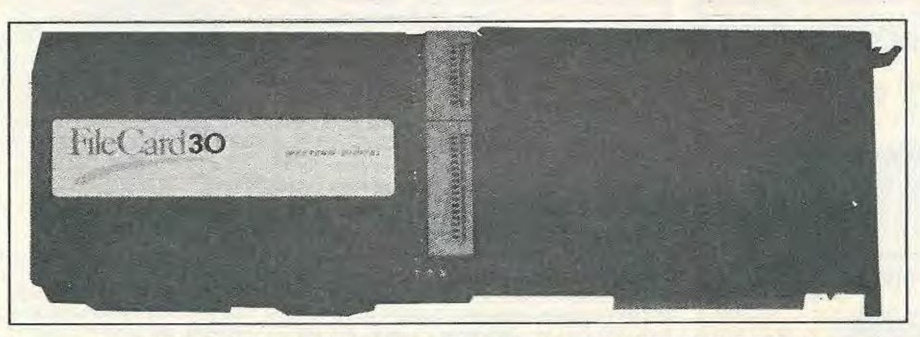


10, boulevard
de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

EXTENSIONS POUR PC ET COMPATIBLES

FILECARD 30 MO

Carte Disque Dur WESTERN DIGITAL



LA CARTE PRETE A L'EMPLOI

3990F TTC

3364,24F HT

Paiement en 4 fois sans intérêt
après acceptation du dossier (Cetelem)

LA TECHNIQUE WESTERN DIGITAL A UN PRIX GENERAL

Simplicité, puissance et prix imbattable encore une fois proposés par GENERAL : **la FILECARD 30 Mo pour PC et compatibles 1512 XT/AT.** Cette FILECARD de Western Digital est un disque dur de 3,5 P de 30 Mo fixé sur sa carte contrôleur Western Digital.

Son installation ? Un jeu d'enfant ! Ouvrez votre ordinateur, enfichez la FileCard directement dans l'un des emplacements libre et ça marche. Plus besoin d'un technicien et le manuel est en français. Votre petit ordinateur devient un géant. Vous venez de revaloriser votre investissement informatique et plus que doubler la puissance de votre ordinateur. La FileCard 30 Mo permet à votre PC de conserver sa configuration avec 2 unités de disquettes et de garantir ainsi une grande souplesse d'utilisation. La légèreté et l'encombrement réduit de la FileCard assurent une installation rapide et simple.

La FileCard 30 Mo a été conçue par Western Digital, premier fournisseur mondial de contrôleurs de disques durs, en utilisant la technologie du montage en surface et des circuits intégrés VLSI. Elle permet de gagner sur tous les tableaux : moins de circuits, plus de fiabilité et une garantie Western Digital d'un an par échange standard immédiat. La FileCard 30 Mo est fournie avec un programme sophistiqué de parquage des têtes pour une protection contre les chocs. De plus, elle peut être installée avec PC DOS, MS DOS et reformattée. La FileCard 30 Mo est fournie avec un logiciel de gestion des répertoires, leurs fichiers et des statistiques les concernant. Vous pouvez aussi supprimer, copier, renommer ou visualiser un fichier ou un groupe de fichiers, créer, déplacer ou modifier les répertoires et sous répertoires.

CARACTERISTIQUES TECHNIQUES

Système d'exploitation : DOS 3.2

FONCTIONNEMENT : Vitesse de transfert : 5 MBits/seconde - Capacité formattée : 32 Mo - Temps moyen d'accès : 60 ms - Nombre de disques : 2 - Nombre de têtes : 4 (parquage avec WD Park) - Nombre de cylindres : 612 - Densité des pistes : 753 pistes par pouce - Densité d'enregistrement : 14667 bits par pouce.

TAUX D'ERREURS : Aléatoires : 1 pour 10^{10} bits lus - Permanentes : 1 pour 10^{10} bits lus - Recherche des pistes : 1 pour 10^{6} accès - Fiabilité : MTBF (temps moyen avant panne éventuelle) 20.000 heures d'utilisation

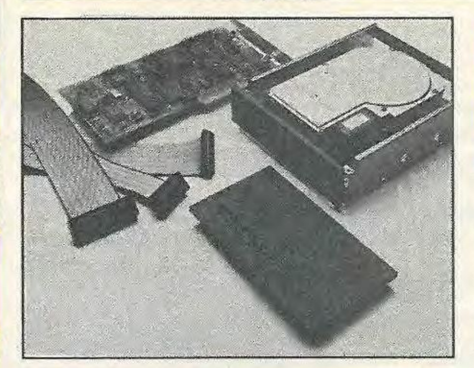
CARACTERISTIQUES ELECTRIQUES : Tension : +5Vcc, +12Vcc - Courant maximal : 1,7 A à 5Vcc ; 2,0 A à 12Vcc - Consommation moyenne : 14W

ENVIRONNEMENT : Température ambiante : 15-33° C - Résistance aux chocs : 3G têtes non parquées ; 50G têtes parquées

MISE EN PLACE

Munissez vous d'un tournevis cruciforme (Philips). Vérifiez que le système est hors tension (débranchez tout périphérique). Démontez le capot arrière de votre ordinateur. Dévissez la vis de fixation correspondant au slot choisi et conservez la. En tenant votre FileCard par sa caisse métallique, alignez-la avec le slot sélectionné et exercez une pression ferme des deux mains pour la mettre en place. (Ne forcez pas trop néanmoins pour ne pas endommager les connecteurs et ne touchez jamais les parties non couvertes du circuit). Assurez la fixation de votre carte en revissant la vis de fixation. Des vis vous sont fournies pour la fixer de l'autre côté si vous le désirez. Remontez le capot, rebranchez...

KIT EXTENSION DISQUE DUR INTERNE 20 Mo pour PC 1512 ET COMPATIBLES PC



2995F TTC

La possibilité d'accroître les performances de votre PC 1512 ou compatible avec la puissance d'un disque dur 20 Mo comporte un certain nombre d'avantages : enregistrement et stockage des données facilités, gestion simplifiée, utilisation de logiciels plus puissants.

Contrairement à bien des systèmes d'extension interne, le WD20i ne sacrifie pas la qualité et la fiabilité à l'intégration. Western Digital s'appuie sur sa position de leader dans la technologie des contrôleurs de disque, pour proposer une solution disque dur totalement intégrée, testée, garantie et agréée FCC.

Le cœur du système d'exploitation interne WD20i est un disque dur Winchester 20 Mo de 3" 1/2 (réduction de 40 % de la consommation par rapport aux disques 5" 1/4, ce qui diminue d'autant la sollicitation de l'alimentation interne du micro-ordinateur).

La blocage automatique de la tête et l'utilisation des dernières technologies en matière de support magnétique assurent une protection optimale des données sur le disque. Celui-ci est monté dans un support amortisseur 5" 1/4 demi-hauteur, pouvant s'intégrer dans la plupart des PC, XT et compatibles et en particulier dans les portables. Cette extension interne est aussi disponible dans une version 10 Mo. La carte contrôleur et le lecteur de disque ont été testés ensemble afin d'obtenir une performance et une fiabilité maximales.

CARACTERISTIQUES TECHNIQUES

Compatibilité : PC, XT, compatibles et portables compatibles. Logiciel : DOS 2.0 et suivants. Taux de transfert : 5Mbits/s. Capacité formattée : 10 Moctets. Temps d'accès moyen : 80 msec. Nombre de cylindres : 612. Densité des pistes : 753 TPI. Densité d'enregistrement : 14,667 bpi. Nombre de têtes : 4. Nombre de disques : 2. Vitesse de rotation : 3550 t/mn. taux d'erreurs : aléatoires, 1 pour 10^{10} bits lus ; permanentes, 1 pour 10^{12} bits lus ; recherche des pistes, 1 pour 10^{6}. Fiabilité (MTBF) :10.000 heures sous-tension. Alimentation et consommation : +5V, +12V, 18W typiques. Environnemen : température de fonctionnement 15/33°C. Résistance aux chocs : 7G (opérationnel), 50G (non opérationnel). Humidité relative : 8 à 80 %. Norme FCC : certifié classe B.

MISE EN PLACE

LE KIT WD 20i COMPREND :
- un disque dur Miniscribe 20Mo
- une carte controleur Western Digital
- 2 cables pour relier le controleur et le disque dur
- une platine de montage
- quatre vis UNC pour fixer le disque sur son étrier
- deux vis autoblocantes pour fixer la platine de montage au chassis de l'ordinateur
- quatre amortisseurs caoutchouc.

A) Ouvrir le PC 1512
Eteindre l'appareil et retirer le moniteur pour permettre l'accès à l'unité centrale
Retirer le couvercle du haut qui donne accès aux slots d'extension
Retirer les cartes d'extension déjà placées et rangez-les soigneusement. Retirer les caches du slot d'extension déstiné à recevoir la carte controleur du disque
Retirer les 4 vis du couvercle de l'unité centrale après avoir préablablement oté les caches des vis
Très soigneusement, enlever le couvercle de l'unité centrale en ayant soin de détacher les fils des piles et de repousser l'étrier en métal des slots d'extension pour permettre au couvercle de s'extraire.

B) Installer le disque dur en façade avant et la carte controleur
Placer le disque dur sur la platine de montage et fixer les vis UNC sur le disque dur au travers de la platine de montage
Retirer la plaquette avant occultant la fente du disque dur sur l'unité centrale
Placer les amortisseurs de caoutchouc sous la platine
Fixer la platine de montage sur le chassis du PC au moyen des vis fournies. Faites attention à ne pas visser sur le câble en nappe du controleur qui va au disque dur
Placer la carte controleur sur un slot disponible. Replacer, s'il y a lieu, les autres cartes d'extension et vérifier bien que les cables du disque dur ne gènent pas et refermez le couvercle.

C) Installation du soft
Tapez les 8 lignes du programme fourni avec la notice du WD 20i pour formatter le disque dur puis faites tourner les utilitaires FDisk et Format fournis avec le MS.DOS de votre machine.

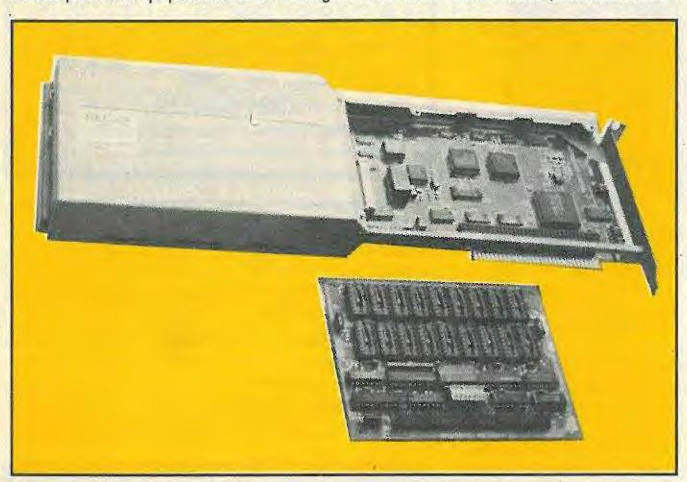


10, boulevard
de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

EXTENSIONS POUR PC ET COMPATIBLES

FILECARD 20 Mo - Carte disque dur Western Digital

Protégez votre investissement ou doublez la puissance de votre PC ou compatible en installant facilement un disque dur 20 Mo, monté sur une simple carte. Il sera même ensuite possible, avec cette carte, d'accroître de manière économique les performances du système, en ajoutant des cartes optionnelles qui personnalisent la configuration de votre PC. La FileCard, Modèle WD 20FC permet à votre PC XT ou compatible, de conserver ses 2 lecteurs de disques souples. La FileCard, légère et compacte, est très rapidement installée, puisqu'il suffit de l'insérer dans l'un des connecteurs libres du système. Une installation simplifiée par le programme de mise en route automatique résidant sur la carte : frappez quelques touches et votre disque est prêt à fonctionner. La gestion du répertoire et du sous-répertoire est amplement facilitée par le programme de gestion de fichiers XTREE. XTREE, entièrement accessible par menu, permet de copier, effacer, référencer des fichiers, préparer des répertoires, exécuter des programmes sans faire appel aux commandes DOS et possède une gestion de fichiers facile à utiliser. L'utilisation des circuits VLSI de Western Digital et de la technologie de montage en surface pour la réalisation du contrôleur ont permis de réduire le nombre de composants et donc d'augmenter la fabilité de l'ensemble. La FileCard WD 20FC comprend :



☐ WD 20FC (Disque Winchester 20 Mo monté sur carte contrôleur WESTERN DIGITAL),
☐ Manuel d'Installation, ☐ Manuel XTREE.

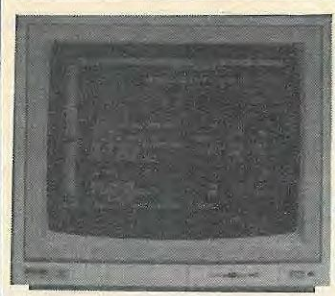
CARACTÉRISTIQUES TÉCHNIQUES

Compatibilité : Matériel IBM PC XT, certains compatibles et portables compatibles. Logiciel DOS 2.0 et suivants. **Caractéristiques :** taux de transfert : 3.2 Mbits/sec. Capacité formattée : 21,2 Mo. Temps d'accès moyen : 70 M/sec. Nombre de disques : 2. Nombre de têtes : 4. Nombre de cylindre : 612. Densité des pistes : 849 TPI. Densité d'enregistrement : 12,808 bpi. Vitesse de rotation : 2322 t/mm. **Taux d'Erreur :** Aléatoires : 1 pour 10^{10} bits lus. Permanentes : 1 pour 10^{12} bits lus. Recherche des pistes : 1 pour 10^{6}. **Fiabilité :** MTBF : 11.000 heures sous-tension. **Alimentation et consommation :** Tension : + 5 V, + 12 V. Courant maximum : 1.8 A à 5 V, 0.15 A à 12 V. Consommation typique : 5.3 W. **Environnement :** Température de fonctionnement : 15-33°C. Résistances aux chocs : 70 G têtes bloquées, 5G têtes non-bloquées. Norme FCC certifiée classe B. **Caractéristiques physiques :** Dimensions (approx.) : 330×30,5×105 (mm). Masse : 1 kg. **Type de mémoire vive :** NMOS.

La carte prête à l'emploi
2995F TTC
Paiement en 4 fois sans intérêt après acceptation du dossier (Cetelem)

les moniteurs PC et leurs cartes

PHILIPS 7513 / 7523



Idéal pour tous types de PC tels que SANYO 16 et 17+

moniteur 12" (diagonale 31cm)
monochrome
phosphore vert PS39 = 7513
ambre H8 = 7523

Haute résolution : signal d'entrée 18KHz. Bande passante vidéo : 18 MHz à +/−3dB (compatible Hercule). Affichage : 2000 caractères (80x25). Fréquence de balayage horizontal : 18,432 KHz, vertical : 50Hz. Prise : normalisée TTL DB 9 broches. Consommation : 30W. Dimensions : 329x276x370 mm. Poids : 7,5 kg. Câble fourni pour raccord à unité centrale.

990F TTC

TATUNG TM 01

Idéal pour tous types de PC et compatible tels que SANYO 16+ et 17+

moniteur couleur 14"
(diagonale 36cm)
moyenne résolution

1990F TTC

Bande passante vidéo : 12 MHz à +3dB (compatible CGA). Affichage : 2000 caractères (80x25). Fréquence de balayage : horizontale 15,6 KHz, verticale 50Hz. Prise normalisée TTL DB 9 broches. Consommation : 75W. Câble fourni pour raccord à unité centrale.

EIZO EGA 8042/8042H/8042S

Moniteur couleur japonais haute résolution

EIZO est au moniteur ce qu'EPSON est à l'imprimante. Du reste, les PC EGA EPSON sont équipés d'origine avec un moniteur EIZO, ce qui veut tout dire.

2 fréquences de balayage horizontal : 22 KHz et 15,75 KHz. Dimension : 14", 245x178mm, diagonale 36cm. Angle de déflection : 90°. Dot Pitch (CRT) (espacement entre deux points de l'écran) 8042S : 0,28mm ; 8042H : 0,31mm ; 8042 : 0,39mm. Fréquence de balayage vertical : 60Hz. Amplificateur vidéo, temps de montée/temps de descente : 20NS. Palette couleurs : 64 couleurs en 22KHz, 16 couleurs en 15,75KHz. Résolution : 640x350 en 22KHz, 640x200 en 15,75KHz. Format d'affichage : 2000 caractères (80x25). Matrice de caractère : 8x14 en 22KHz, 8x8 en 15,75KHz. Alimentation : 220V/50Hz. Consommation 8042S : 75W ; 8042/8042H : 70W. Poids : 13kg. Dimensions hors-tout : 460x490x435mm.

EIZO 8042	4995F TTC
EIZO 8042H	5395F TTC
EIZO 8042S	5595F TTC

EIZO 8060 MULTISYNCHRONE EGA

certainement la meilleure offre du marché pour un multisynchrone



Le moniteur 8060 dispose d'une fréquence horizontale auto ajustable de 15,5 à 35KHz. Son CRT est de 0,28 et il est compatible PGA. Le tube spécial Flexiscan permet à l'utilisateur de bénéficier de l'évolution récente dans la technologie des cartes graphiques qui permet à tout utilisateur de changer les polices, la fenêtre de visualisation et même la fréquence de balayage. Résolution recommandée : 820x620. Largeur de bande vidéo : 30MHz. Dimensions : 358x325x400.

6799F TTC

CARTE HERCULE COMPATIBLE	499 F
CARTE EGA COMPATIBLE	1290 F
CARTE EGA PARADISE MULTISYNC COMPATIBLE CGA HERCULE	2390 F
CARTE EGA VEGA DELUXE MULTISYNC	2390 F
CARTE EGA EIZO EXEGA MD-BO3 MULTISYNC	2390 F

ACCESSOIRES CPC

CRAYON OPTIQUE DK TRONICS
Ce crayon, muni d'un logiciel sur cassette ne se branche que sur le 464. Les dessins créés peuvent être sauvegardés sur cassette ou disquette. Le menu est déroulant avec des icones ou fenêtres qui donnent au programme l'allure d'un petit logiciel "Mac". Il offre un choix de 10 couleurs et de 4 tailles de traits.
Code 7055 **290 F**

CRAYON OPTIQUE ELECTRIC STUDIOPEN pour 464
Ce crayon est muni d'un prodigieux logiciel de dessin qui fait de cet appareil un produit unique en son genre. Venez demander une démonstration chez GENERAL.
Code 7167 **395 F**

CRAYON OPTIQUE ELECTRIC STUDIOPEN pour 664 et 6128
Même modèle que pour 464 sauf que le logiciel est sur disquette.
Code 7079 **435 F**

JOYSTICK QUICKSHOOT II SPECTRAVIDEO
Le joystick le plus connu et le plus vendu chez GENERAL. Grande poignée, large base sur ventouse, solide, précis, il constitue un très bon rapport qualité/prix. Garantie 1 mois.
Code 7003 **69 F**

JOYSTICK AMSTRAD JY2
Sa force, c'est d'être muni, sur son socle, d'une prise pour un 2e joystick car comme vous le savez, l'Amstrad n'est muni que d'une seule sortie joystick. En dehors de cet avantage, le joystick AMSTRAD n'est pas trop enthousiasmant sur le plan de la présentation et de la précision.
Code 7105 **149 F**

JOYSTICK SPECTRAVIDEO QUICKSHOOT 4
Le même que le Quickshoot 2 avec 3 manches différents. Pour la curiosité.
Code 7016 **159 F**

JOYSTICK SPECTRAVIDEO QUICKSHOOT 5
C'est un Quickshoot 2 avec une montrueuse base de près de 20 cm de long. Très impressionnant pour les frimeurs. Il est muni d'une énorme touche sur la base pour les tirs rapides, une touche qui ressemble plutôt à une pédale.
Code 7107 **195 F**

JOYSTICK SPECTRAVIDEO QUICKSHOOT 9
Joystick de type "track-ball". Une énorme "souris" à l'envers. Le manche est remplacé par une balle que l'on peut orienter dans 8 directions. Extrêmement robuste. Garantie 6 mois.
Code 7109 **245 F**

JOYSTICK WICO "THE BOSS"
Un grand classique du joystick comme le Quickshoot 2. Aspect spartiate, couleur grise un peu triste mais excellente précision et très solide.
Code 7110 **199 F**

JOYSTICK PRO 500 competition
Avec le PRO 500 on n'est pas là pour jouer. C'est la super merveille en matière d'électronique. En effet, le traditionnel contacteur à couronne en plastique sur lequel est montée la manette est remplacé par une série de microrupteurs ou microswitches qui assurent au PRO 500 une précision et surtout une robustesse inégalable. Garantie 1 an, c'est tout dire. Pour ceux qui en ont assez de se retrouver avec le manche dans une main et le socle dans l'autre au saut de haie de Décathlon.
Code 7111 **195 F**

ARCADE JOYSTICK
Super joystick construit dans la même usine que le PRO 500... Toutefois, la poignée est plus importante et la friction sur l'axe est plus douce.
Code 7114 **250 F**

JOYSTICK ARCADE TURBO
Mêmes caractériques que ARCADE avec tir sur le manche, en plus du bouton sur le socle.
Code 7115 **290 F**

LES CABLES DE LIAISON

CABLE "DOUBLEUR" DE JOYSTICK
Câble qui se branche sur la sortie de l'Amstrad et permet de brancher 2 joysticks sans utiliser le joystick Amstrad. Ex : 2 Quickshoot II ou 1 Quickshoot I et un PRO 500.
Code 7023 **170 F**

CABLE CENTRONICS AMSTRAD IMPRIMANTE
Ce câble permet de brancher n'importe quelle imprimante munie d'une prise Centronics sur la prise imprimante de l'Amstrad.
Code 7027 **175 F**

CABLE FD1
Ce câble permet de raccorder l'unité disquette FD1 à un CPC 664 ou 6128.
Code 7116 **175 F**

CABLE MAGNETO CASSETTE/ AMSTRAD CPC
Ce connecteur est muni d'un côté de la fiche ronde 5 broches DIN qui vient s'enficher au dos de l'Amstrad et de l'autre côté de 3 jacks (un pour l'entrée, un pour la sortie et le dernier pour la télécommande). Attention, le cablage de la fiche de l'Amstrad est particulier. Dans le commerce HIFI, on ne trouve pas ce câble branché de cette façon.
Code 7025 **60 F**

CABLE RALLONGE (1,50 M) ECRAN/CLAVIER CPC 464
Ce câble permet d'éloigner le moniteur TV du clavier, ce qui est pratiquement indispensable si l'on veut jouer longtemps avec le moniteur couleur.
Code 7117 **135 F**

CABLE RALLONGE (1,50 M) ECRAN/CLAVIER 664 et 6128
Code 7118 **185 F**

CABLE RALLONGE 2M JOYSTICK
Code 7141 **70 F**

CABLE SON STEREO CPC/CHAINES HIFI
Code 7142 **60 F**

LES RUBANS IMPRIMANTES

AMSTRAD DMP1 (Code 7041)	95 F
CENTRONICS GLP 3101 ou BROTHER 1009 (Code 7039)	95 F
EPSON LX 80 (Code 7119)	69 F
DMP 2000 (Code 7120)	95 F
DMP 8256 (Code 7121)	115 F
OKIMATE 20 (coul) (Code 7122)	105 F
OKIMATE 20 (N/B) (Code 7122)	105 F
FUJI PD 80 (Code 7040)	95 F

CASSETTES VIERGES C20
GENERAL fait fabriquer des cassettes C20 ou 2x10 mn d'excellente qualité pour l'AMSTRAD. Cette durée est idéale pour l'enregistrement des programmes.
Code 7123 **7,90 F pièce**
par 10 pièces, la 11e est **CADEAU**

MAGNETO. CASSETTE DATACORDER
Ce DATACORDER a été spécialement conçu pour fonctionner avec les micros. Il fonctionne sur secteur ou à piles. C'est, à notre connaissance, le seul magnétophone qui fonctionne sans aucun incident avec l'AMSTRAD 664 ou 6128. De plus, ce qui ne gâte rien, il reprend les couleurs du CPC 6128 sur le plan esthétique. Le DATACORDER est pourvu d'une télécommande et d'un compteur. Le cordon magnéto est en sus.
Code 7015

DISQUETTES VIERGES 3 pouces AMSOFT CF2D
Code 2007

BOITE RANGEMENT 30 DISQUETTES 3 pouces
Code 7145 **159 F**

BOITE RANGEMENT 60 DISQUETTES 3 pouces
Produit "pro". Couvercle transparent, serrure à clé, intercalaires charnières, étiquettes couleur, etc...
Code 7067 **265 F**

BOITE DE RANGEMENT 100 DISQUETTES POSSO
C'est, de loin, la boite la plus vendue chez GENERAL. De présentation modulaire, elle est munie de rails qui permettent de les emboiter les unes aux autres. De construction très robuste, on y trouve des intercalaires d'origine. Une serrure d'une valeur de 70 F peut être montée en option ainsi que des intecalaires supplémentaires.
Code 7143 **139 F**

PAPIER POUR IMPRIMANTE

Rame papier paravent, bandes caroll détachables, zoné, format A4, 70 g, les 500 feuilles (Code 7124)	69 F
Rame papier paravent, bandes caroll détachables, non zoné, format A4, 70 g, les 500 feuilles (Code 7124)	69 F
Rame étiquettes 12 cm x 3 cm sur support bandes caroll, les 500 (Code 7147)	85 F
Rame paravent zoné ou non, les 2000 feuilles	195 F

Nous pouvons vous fournir tous types de papiers, avec ou sans impression, tels que facturiers, bons de commande, devis, etc... Nous consulter.

LES HOUSSES CLAVIER, MONITEUR et UNITE DISQUETTE
Nos housses sont en matière synthétique anti-statique.

Housse clavier 464 (Code 7125)	70 F
Housse clavier 664 (Code 7125)	70 F
Housse clavier 6128 (Code 7125)	70 F
Housse moniteur monochrome (Code 7126)	70 F
Housse moniteur couleur (Code 7127)	80 F
Housse clavier 8256 (Code 7127)	70 F
Housse moniteur 8256 (Code 7127)	85 F
Housse unité disquette (Code 7102)	55 F
Housse DMP 2000 (Code 7131)	80 F
Housse LX 80 (Code 7131)	80 F
Housse Centronics (Code 7131)	80 F
Housse Okimate 20 (Code 7131)	80 F
Housse FUJI PD 80 (Code 7131)	80 F

IMPRIMANTE COULEUR MCP 40
Cette petite imprimante est de type "plotter". C'est la même que présentait ORIC Il y a deux ans. Elle imprime sur un rouleau de papier de 15 cm de large, en 4 couleurs grâce à sa tête d'impression munie de 4 pointes billes. Idéale pour le listing économique, vitesse d'impression 12 cps. Elle permet surtout le dessin et le graphisme à condition de connaitre le programme approprié. Sa qualité courrier est insuffisante pour le traitement de texte.
Code 6190 **990 F**

TABLE GRAPHISCOP
La table des vedettes de la programmation (Torrès, Loriciels, Ere, etc...). Conçue et fabriquée en France, la tablette graphique GRAPHISCOP vous permet de représenter vos dessins à l'écran en utilisant la résolution graphique maximale de votre micro pour un maximum de couleurs. Elle est livrée avec une interface connectable, un manuel et un logiciel sur K7 ou disquette.
Code 7160 **990 F**

KIT DE NETTOYAGE ECRAN CLAVIER BIB
Ce kit comprend un pinceau, 1 bombe à air, un produit et des chiffons antistatiques.
Code 7132 **135 F**

KIT DE NETTOYAGE ECRAN CLAVIER CASSETTE
Idem le précédent, avec en plus une cassette nettoyante et des batonnets pour le nettoyage des têtes magnéto (pour les bricoleurs avertis).
Code 7133 **195 F**

CASSETTE NETTOYAGE ALLSOP POUR CPC 464
Cette cassette est munie d'un dispositif anti-abrasif en "peau de chamois" synthétique et d'un liquide approprié. C'est le meilleur dispositif de nettoyage de têtes que nous connaissons.
Code 7134 **75 F**

CASSETTE D'AZIMUTAGE DE TETES
Cette cassette, indispensable pour le 464, vous permet, à l'aide d'un petit tournevis, de régler précisément la hauteur de vos têtes magnéto en fonction de signaux émis par la cassette d'azimutage. Ainsi, vous n'avez plus de problème de chargement de cassette dû à un mauvais azimutage de votre 464 (à notre connaissance, 90 % des cassettes qui ne chargent pas sont victimes de ce défaut). L'azimutage du 464 se dérègle tôt ou tard, en fonction de l'usage plus ou moins intensif que vous en faites et il suffit du déplacement de la tête de quelques microns pour que votre programme ne se charge plus.
Code 8534 **179 F**

LES SYNTHETISEURS DE SONS
Le principe du synthetiseur est de transformer un texte en parole, qu'il soit tapé sur le clavier ou sur programme cassette ou disquette.

SYNTHE DK TRONICS
Il est fourni avec la cassette programme, un ampli de 2x4w et deux haut-parleurs. Un problème toutefois, les phonèmes étant en anglais, pour entendre "bonjour" au synthé, il faudra taper "boon-joor" et encore, ce sera de toute façon l'inimitable accent anglais.
Code 7017 **390 F**

SYNTHE TECHNIMUSIQUE
Le seul synthé qui parle 100 % français. Excellente qualité de reproduction. Le logiciel d'accompagnement existe sur cassette ou disquette.
Code 7043 **545 F**

SYNTHE AMSTRAD SSA1
Il est muni d'un ampli, de 2 HP et le son, sans être 100 % français, est cependant beaucoup plus compréhensible qu'avec le DK TRONICS.
Code 7063 **390 F**

LA SOURIS AMX AMSTRAD
L'AMSTRAD a désormais sa souris. Construite en Angleterre par Advanced Memory System, la technologie graphique-souris est désormais à la portée de l'AMSTRAD. L'animal est noir, avec 3 boutons rouges. La bille est en acier alors que chez les concurrents elle est en général en rilsan. Il est accompagné de 4 logiciels :

A) ART : c'est un logiciel qui ressemble à "Mac Paint" avec menus déroulant et icones.

B) ICONES : c'est un logiciel de création et de sauvegarde d'icones dans une matrice 16x16.

C) CREATION GRAPHIQUE : logiciel de création graphique réutilisable sous ART.

D) AMX CONTROL : système d'exploitation de la souris. Il fournit 20 nouvelles instructions basic pour piloter la souris.

Le fonctionnement de la souris est traditionnel. Déplacment sur une surface lisse, cliquage. sur l'un des trois boutons.
Code 7101 **790 F**

INTERFACE RS 232 AMSTRAD
L'interface RS 232 AMSTRAD permet de convertir la sortie parallèle de l'imprimante en sortie série.
Code 7140 **590 F**

EXTENSION 64K RAM JAGOT et LEON E109
Code 0000 **800 F**
Cette carte, livrée en boitier plastique et reliée à l'AMSTRAD par un câble court CL1 ou CL2 adjoint 64K RAM supplémentaires à votre AMSTRAD sous forme de disquette virtuelle. Des routines d'exploitation sont fournies avec le produit, sous la référence JL Bank en cassette ou disquette.

CABLE CL1 à un connecteur	150 F
CABLE CL2 avec un connecteur supplémentaire	235 F
JL BANK cassette	50 F
JL BANK disquette	120 F

CLE DE PROTECTION ELECTRONIQUE JAGOT et LEON E112
Idéale pour protéger vos logiciels, cette clé doit être présente sur l'AMSTRAD pour toute utilisation de programme. La duplication est impossible et ce composant fera gagner beaucoup de temps aux concepteurs professionnels.
Code 7166 **590 F**

PROGRAMMATEUR d'EPROM JAGOT et LEON E107
Cette carte vous permet la programmation, la recopie ou la lecture d'eprom de capacité de 2 Koctets à 16 Koctets des grandes marques compatibles. Elle est équipée d'un support à insertion nulle. Le logiciel est fourni avec notice, sur cassette ou disquette.
Code 7000 **990 F**

CARTOUCHE EPROM 16K JAGOT ET LEON E111
Livrée en boitier plastique et connectable directement au clavier, cette carte vous permet d'intégrer un de vos logiciel en eprom. Il est possible de connecter plusieurs cartouches à la fois.
Code 7010 **690 F**

CARTE SUPPORT EPROM JAGOT et LEON E110
Cette carte permet de connecter à votre AMSTRAD quatre eprom de 8 ou 18 k et donc de pouvoir utiliser des programmes importants en mémoire morte.
Code 7161 **390 F**

RACK 4 CARTES D'EXTENSION JAGOT et LEON E100
Il comporte une carte fond de panier avec bufferisation du bus d'adresse, 4 connecteurs encartables et un logement pour une alimentation supplémentaire (non obligatoire). Il intègre complètement les cartes d'extension. Il est relié à l'AMSTRAD par les cables CL1 ou CL2.
Code 7162 **590 F**

ALIMENTATION JAGOT et LEON E108
Cette alimentation 5V/3A régulée peut suppléer celle du moniteur et peut-être installée directement au dos du E100.
Code 7163 **490 F**

CARTE DE CONVERSION ANALOGIQUE NUMERIQUE JAGOT et LEON E101
Cette carte permet l'acquisition de 8 tensions continues (0-5V) par multiplexage. La précision est de 8 bits et le temps de conversion est de 80µs environ.
Code 7164 **590 F**

ADAPTATEUR PERITEL MP2 AMSTRAD
Il permet de brancher un clavier 664 ou 6128 sur un TV couleur muni d'une prise péritel.
Code 7100 **495 F**

CARTE ENTREE/SORTIE TIMER JAGOT et LEON E102
Cette carte utilise 2 composants très célèbres de chez Intel : l'interface parallèle programmable 8255 et le timer 16 bits 8253. On y retrouve donc 24 entrées/sorties (3 ports de 8 bits entièrement programmables) et 3 compteurs timers fonctionnant sous 8 modes différents.
Code 7165 **590 F**

CARTE DIGITALE ANALOGIQUE JAGOT et LEON E103
A l'inverse de la carte 101, cette carte restitue sous forme de tension continue (0 - 2,56 V) une valeur numérique codée sur 8 bits. Deux voies de conversion sont présentes, avec possibilité de sortie en (0 - 10 V) avec alimentation externe 12 V.
Code 7166 **590 F**

CARTE SORTIE LOGIQUE et 220V JAGOT et LEON E105
Cette carte mixte propose une sortie 8 bits sous 2 formes : 4 sorties logiques niveau TTL et 4 sorties 220V/ 2A. Ces dernières sont réalisées par association de phototriacs (isolement 2000V), suivis de triacs 2A sur radiateurs
Code 7000 **590 F**

CARTE SERIE JAGOT et LEON E104
Cette Interface est entièrement programmable (10 vitesses de 75 à 19200 bauds, positionnement et scrutation des lignes générales par software. Une prise CANON D25 femelle est installée sur la carte, avec 10 fils connectés pour résoudre tous vos problèmes de communication série. La sortie est en 12V selon la norme.
Code 7008 **690 F**

LOGICIEL SERIE
Ce produit comprend une disquette programme et un cable de liaison Minitel AMSTRAD CL5. Il permet l'utilisation de l'interface RS 232 pour une imprimante série en lieu et place de la sortie Centronics et la compatibilité de la carte avec le CP/M 2.2 ; l'enregistrement, l'archivage, l'édition sur imprimante de pages vidéotex en provenance du Minitel avec émulation du clavier Minitel ; l'échange de programmes, fichiers, etc.. avec d'autres Amstradistes équipés comme vous. Ce logiciel est vendu sous forme d'un KIT SERIE avec la carte RS 232.
Code 7136 cassette **390 F**
disquette **440 F**

KIT SERVEUR
Il vous permet de vous constituer votre propre serveur avec vos propres images : tout un chacun peut appeler votre serveur, consulter à l'aide d'un Minitel les informations que vous souhaitez diffuser (publicité, renseignements commerciaux, informations de club...) et vous laisser des messages. Il comprend : un modem agréé P & T autorépondeur, une carte série RS 232, le logiciel SERIE et le cable CL5, une diquette de programme) de la société JMN) pour la création d'images vidéotex, leur archivage et la constitution du chainage de serveur.
Code 7009 **2990 F**

MODEM DTL 2000 V23 Code 7155 **1490 F**

MODEM 2000+ V21/V23 Code 7156 **1990 F**

EMULATEUR COULEUR
Cassette Code 8910 **250 F**
Disquette Code 8909 **280 F**

MONIBASE
Support orientable toutes directions. Se place sous le moniteur CPC et permet d'orienter ce moniteur pour une bonne vision de l'utilisateur. Un papillon de serrage permet de bloquer la position.
Code 7157 **295 F**

SILOCON DISK 256K DK'TRONICS
POUR 6128 Code 7150 **1199 F**

EXTENSION MEMOIRE 64 K DK'TRONICS
POUR 464 ET 664 Code 7148 **599 F**

EXTENSION MEMOIRE 256 K DK'TRONICS
POUR 6128 Code 7149 **1199 F**

INTERFACE 8 BITS ESAT
Transforme votre sortie imprimante 7 bits en 8 bits sans logiciel.
Code 7168

TRACTEURS POUR GLP 3101, BROTHER 1009 et EPSON LX80
Tracteur à picot optionnel qui permet de charger le papier listing. S'emboite sans aucun montage particulier
Code 7069 **350 F**

CHARGEUR FEUILLE A FEUILLE EPSON
Permet grâce à un chargeur de rame papier machine de faire des mailings en introduisant automatiquement les feuilles l'une après l'autre dans l'imprimante.
Code 7104 **850 F**

DISQUETTES 5P1/4
Double face, double densité, la boite de 10
Code 2102

MERCITEL pour CPC1, CPC2, CPC2R
A) Le CPC1 transforme votre CPC en Minitel à la condition de posséder un Minitel. Il se compose d'un cable de liaison et d'une interface. Le logiciel est dans la ROM de l'interface. Il permet une copie sur drive des pages Minitel et une copie imprimante. Il permet également, hors minitel, une certaine gestion des pages.
Code 0000 **1290 F**

B) Le CPC2 est identique en performance au CPC1 sauf qu'il ne nécessite pas l'utilisation d'un Minitel puisqu'il est muni de son propre modem.
Code 0000

C) Le CPC2R est quant à lui muni d'une réponse automatique ce qui en fait un serveur monovoie à part entière.
Code 0000 **3390 F**

CORDON PERITEL
Permet de brancher un AMSTRAD monochrome sur votre TV couleur à la condition de laisser votre moniteur mono allumé. Si votre TV couleur possède une prise péritel sans alimentation 12V, nous pouvons vous fournir le transfo 12V.
Code 7169 **250 F**
Transfo 12V **100 F**

PCW

LECTEUR DISQUETTES FD2 3P pour 8256
Lecteur 720 K formaté. Se branche en deuxième unité du 8256. Il nécessite une mise en place par un technicien agréé par AMSTRAD, si vous souhaitez bénéficier de la garantie. M. Marcel, notre technicien, a suivi les stages chez AMSTRAD et vous installera votre FD2 en moins de deux heures. Prenez toutefois rendez-vous.
Code 6111 **1995 F**

EXTENSION MEMOIRE 256 K POUR LE 8256
Cette extension de mémoire sa fait à l'aide de circuits intégrés que notre technicien ajoute sur la carte mère du 8256. Prenez rendez-vous avant d'amener votre 8256. Si vous faites l'acquisition d'un FD2 + une mémoire 256 K, vous avez transformé votre 8256 en un véritable 8512.
Code 0000 **750 F**

ELECTRIC STUDIO PEN POUR PCW
Ce crayon optique vous permettra de travailler en mode haute résolution. Il est équipé d'un logiciel de dessin très performant. Demandez une démonstration.
Code 7135 **880 F**

LECTEUR 5P1/4 TRAN + KIT 8256/8512 1 MEGAOCTET
Voir notre descriptif lecteur TRAN (pages jointes)
6111

MERCITEL PCW1 + INTERFACE + CABLE DE LIAISON MINITEL + LOGICIEL
Code 0000 **1990 F**

MERCITEL PCW2 + INTERFACE + MODEM UNVERSEL + LOGICIEL
Code 0000 **3390 F**

Le MERCITEL permet de transformer votre PCW en un Minitel intelligent. Si vous possédez déjà un Minitel, vous utiliserez le modem de celui-ci et n'aurez besoin que du PCW1+. Le + signifie que les deux versions Mercitel sont munies d'une automaticité de construction de scénario. Mais le MERCITEL permet bien d'autres choses :

A) SOUS MINITEL
Il permet la copie rapide sur drive M, la copie sur disquette, la copie sur imprimante.

B) HORS MINITEL
La gestion des pages en en extrayant les informations désirées, la copie imprimante, le traitement sélectif d'une page, ce qui permet à l'aide du curseur d'extraire des zones complètes et de les recopier dans un autre fichier sur disquette ; le traitement par masque :(création de masque, extraction par masque de la page X à la page Y).

C) LA GESTION DU FICHIER SELECTIF
- Raz du fichier
- Création d'un fichier séquentiel à partir des zones extraites au paragraphe B.
- Modification des zones extraites

D) L'IMPRESSION D'ETIQUETTES
La gestion manuelle. Entrée manuelle sur le fichier venant des pages annuaires. Impression des adresses au format "annuaire électronique". Impression des étiquettes mailing.

E) MAIL 232 COM SOUS CP/M
F1 permet de régler la vitesse de transmission / Réception, bits de synchronisation
F3 transmission de fichier / réception de fichier
F5/F7 émulation mode terminal "VT52/Z19"

CABLE RALLONGE 1M IMPRIMANTE avec alimentation
Ce câble permet d'éloigner d'un mètre supplémentaire l'imprimante et son alimentation du moniteur du PCW.
Code 7006 **250 F**

LES HOUSSES
HOUSSE CLAVIER 8256/8512 Code 7128 **70 F**
HOUSSE MONITEUR 8256/8512 Code 7129 **80 F**
HOUSSE IMPRIMANTE 8256/8512 Code 7131 **80 F**

INTERFACE RS 232
Cette interface permet de brancher une imprimante en mode série sur le PCW ou un modem de communication.
Code 7007 **690 F**

DISQUETTES POUR LE 2e DRIVE DU PCW 8512
AMSOFT CF 2D 720 K formaté
Code 2005 **pièce 75 F**

RUBAN IMPRIMANTE PCW
Code 7121 **115 F**

PC 1512

DISQUE DUR 10 MGO formatés	2990 F
DISQUE DUR 10 MGO +CONTROLEUR	3990 F
DISQUE DUR 20 MGO formatés	3990 F
DISQUE DUR 20 MGO +CONTROLEUR	4990 F
DISQUE DUR 20MGO/40M SEC	4990 F
DISQUE DUR 32 MGO/40M SEC	6990 F
DISQUE DUR 44 MGO/40M SEC	7990 F
STEAMER 20 MGO interne	4980 F
JOYSTICK PC	190 F
CARTE MODEM MISSOURI	3490 F
CARTE ADDA (16 canaux)	2290 F
SPEED CARD accélérateur 256	3990 F
SERIE 8 PORTS	2690 F
SERIE 4 PORTS	1490 F
CONTROLEUR DISQUE DUR	1290 F
EXTENSION MEMOIRE 2MGO	1490 F
DISQUETTES 5P1/4 pour AMSTRAD PC 1512	les 10, 49 F
BOITE RANGEMENT 100 DISQUETTES 5P1/4 POSSO	195 F



10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

ACCESSOIRES MICRO

ACCESSOIRES ATARI

RALLONGE JOYSTICK EX2A 60F
Ce câble de 20cm est pratiquement indispensable pour brancher un joystick sur votre 520 STF. Il est composé d'une prise SUB D male 9 voies, reliée par un cable de 9 connecteurs à une prise SUB D femelles 9 voies.

HOUSSE CLAVIER 520 STF/1040 .... 85F

HOUSSE MONITEUR ATARI 95F

CORDON IMPRIMANTE 250F
Ce cordon parallèle, identique à celui d'un PC relie l'ATARI ST à toute imprimante à port parallèle doté d'une PROM EPSON.

CORDON MINITEL 195F
Il permet de relier un minitel à votre ST via la prise série.

CORDON SERIE/SERIE/MODEM 250F
Ce cordon série permet de relier 2 ATARI ST entre-eux ou un ATARI ST avec un modem via les ports série.

MOUSE MAT 95F
Petit tapis en néoprène pour faciliter le roulement de votre souris.

MEUBLE MICRO 495F
meuble en PVC, teinte noire, très pratique pour ranger confortablement votre ST, son moniteur, une imprimante et une unité de disque supplémentaire.

JOYSTICK QUICKSHOOT II 69F
voir accessoires CPC

JOYSTICK PRO 500 .... 195F
voir accessoires CPC

JOYSTICK SWITCHJOY 195F
voir accessoires CPC

RUBANS IMPRIMANTES

STAR NL 10	85F
BROTHER 1009	95F
EPSON LX 80	69F
EPSON LX 800	95F
ATARI SM M804	95F
AMSTRAD DMP 2000	95F
CITIZEN 120D	95F
CITIZEN MSP 15	139F

DISQUETTES 3"1/2 135 TPI SF/DD
SONY / SCOTCH / MAXELL
pour ATARI 520 STF .... **pièce 17F**
par 10 : 14,90F
par 30 : 12,90F

DISQUETTES 3"1/2 135 TPI DF/DD
IEEE / DATATECH / SCOTCH
pour ATARI 1040 STF ou
MEGA ST II et IV .... **pièce : 19F**
par 10 : 17F
par 30 : 15F

BOITE DE RANGEMENT
10 DISQUETTES 3"1/2 POSSO 139F

BOITE DE RANGEMENT
30 DISQUETTES 3"1/2 .... 99F

BOITE DE RANGEMENT
60 DISQUETTES 3"1/2 ACCODATA
AVEC SERRURE 195F

DISQUETTE NETTOYAGE
POUR LECTEUR 3"1/2 .... 90F

HOUSSE CLAVIER 520STF ou 1040SFT 85F

HOUSSE MONITEUR ATARI
MONO ou COUL 95F

Boitier INTERCONNEXION ATM22 .... 250F
Ce boitier permet de brancher un ATARI 520 ou 1040 sur 2 moniteurs couleurs ou monochrome. Il est muni d'un sélecteur.

ACCESSOIRES PCW

2E LECTEUR 5"1/4 POUR 8256 AVEC
LOGICIEL TIMDOS 2599F
Se branche sur l'emplacement du 2e lecteur de disquette 3". 800 Ko de capacité switchable 40/80 pistes. Fourni avec l'utilitaire TIM DOS qui permet de convertir des fichiers de données MS.DOS et PC DOS au format AMSTRAD PCW, puis de les faire tourner avec les mêmes programmes version PCW.

MYNEA : super minitel pour PCW 830F
Transforme un AMSTRAD PCW en minitel et le dote de facultés supplémentaires permettant d'importantes économies en temps de connexion.
MYNEA transforme votre PCW en minitel pour la consultation de tous les services télématiques et offre les facilités supplémentaires suivantes : mémorisation rapide des pages reçues pendant la connexion au serveur, sauvegarde des pages sur disquettes, impression des pages écran, impression automatique sur étiquettes des adresses de l'annuaire électronique, procédure de connexion automatique, extraction d'informations compatibles DBase II, fonctionne avec le modem du minitel ou avec tout modem V23 75/1200 bauds (non livré) et demande le raccordement d'une interface série (câble et interface non livrés). Manuel complet et détaillé.

CORDON MYNEA ou SYNEA 250F
reliant l'interface série du PCW au minitel ou au modem.

SOURIS ELECTRIC STUDIO 1590F
AVEC SON INTERFACE ET SON LOGICIEL GRAPHIQUE DE DAO.
La souris ELECTRIC STUDIO se compose d'un boitier interface qui se connecte sur le port d'extension situé au dos du moniteur 8256 et de la souris qui est reliée à cette interface par un cable de 1 M, muni d'une prise de type joystick. L'interface est munie d'un doubleur de bus qui permet donc d'utiliser à nouveau le port d'extension pour l'interface parallèle/série CPS 8256 (690 F) par exemple. La souris est constituée par un coffret en plastique de même couleur que le PCW coiffant une boule qui se déplace à votre gré sur une surface plane. La souris est munie de 3 touches pour cliquer. Le logiciel graphique qui se trouve d'ailleurs dans le coffret d'emballage de l'interface comprend 4 programmes graphiques et 2 fichiers utilitaires.

ART : ART est programme de création graphique pratiquement identique à celui du stylo d'ELECTRIC STUDIO. Il est composé d'icones, de menus et de tous les outils graphiques classiques. Il permet en plus la sauvegarde et la récupération d'une partie de l'image grâce à un utilitaire intégré au logiciel. Cette sauvegarde permet de recharger cette partie de l'image dans un autre dessin, de l'agrandir, de la réduire ou de l'inverser. Sachant qu'un écran occupe 20Ko de mémoire, cela permet de conserver un petit dessin sans utiliser le plein écran, ce qui sauve de la mémoire. Il permet enfin des dessins beaucoup plus précis et techniques que l'ELECTRIC PEN car on peut positionner le curseur au moyen de ses coordonées. Le résultat en est un positionnement ultra précis.

X-MOUSE : Ce programme est destiné à l'activation de la souris. Cet utilitaire permet d'utiliser la souris dans tous les programmes tournant sous CPM (DBase II, Multiplan, Wordstar, etc...).

SETBTN : Ce programme permet de redéfinir chaque touche de la souris en fonction des touches les plus utilisées dans le programme sous CPM. Le détail des codes de chaque touche est indiqué dans le manuel CPM du PCW. Lors d'un programme basic, on utilise également SETBTN. On peut dans certains programmes n'utiliser que les touches de la souris et maintenir ainsi le clavier déconnecté.

KILL MOUSE : Ce programme a pour fonction de désactiver la souris.

LISEZ-MOI : Ce fichier ASCII en français sert de page d'explication.

PROGRAMME D'UTILISATION DE LA SOURIS EN BASIC : ce programme explique comment se servir de la souris pour confectionner ou utiliser un programme basic.

THINGI DATA 79F
Barette plastique se fixant sur la partie supérieure de votre moniteur au moyen d'un velcro et muni d'une pince pour tenir un document : idéal pour le traitement de texte.

ACCESSOIRES PC et COMPATIBLES

CABLE PARALLELE PC 250F
(Sortie RS 232 male - entrée parallèle male)
Dans le monde des câbles, il y a 1000 qualités. Il y en a des bons, des très bons mais aussi des très mauvais. Tout dépend de la qualité des connecteurs, du sérieux des soudures, du blindage du cable, de l'épaisseur du cable, etc... GENERAL ne souhaite pas transiger sur la qualité de ces cables. Le cable parallèle PC qui a pour fonction de relier le PC à une imprimante à port parallèle est d'une qualité irréprochable. Il est du reste garanti 2 ans. Longueur : 2m.

CABLE SERIE PC 250F
(sortie RS 232 male - entrée RS 232 male ou sortie RS 232 femelle - entrée RS 232 femelle) (à préciser). Caractéristiques identiques au cable parallèle PC.

CABLE SERIE MULTILINK
PROGRAMMABLE PC 250F
(sortie RS 232 femmelle - entrée RS 232 male). Ses caractéristiques générales sont d'être muni de 10 switchs sur chaque prise, de 5 interconnexions et d'avoir une longueur de 3m. Ce cable est la solution à 95 % de tous vos problèmes de commutation.

HOUSSE CLAVIER PC 1512 .... 75F

HOUSSE MONITEUR
+ CPU PC 1512 .... 75F

QUICKSHOOT X 280F
Manette de jeu pour PC muni de la carte controleur de 2 joysticks. Ce joystick est muni d'un axe court extra sensible qui se manie avec le pouce ou le pouce et l'index. Deux réglages sur la molette permettent un centrage précis du stick en position neutre. Ce joystick est également muni de 2 touches de tir ultra sensibles et d'un autofire débrayable.

CARTE CONTROLEUR 2 JOYSTICK
POUR PC 1512 ET COMPATIBLE 390F
Bien que le PC 1512 soit muni d'une prise joystick, cette dernière est malheureusement inutilisable dans plus de 50 % des cas du fait de la mauvaise configuration des jeux, des joysticks ou de la prise. Il s'est donc avéré nécessaire d'utiliser une carte spécifique qui se met sur un des 3 slots du PC 1512. Cette carte est munie de 2 ports joystick. Branchez votre joystick sur l'interface, votre jeu détectera automatiquement la carte et vous aurez la satisfaction d'utiliser votre jeu à 100 % avec le Quickshoot X spécial PC.

DISQUETTE DE NETTOYAGE
POUR LECTEUR 5 P 1/4 .... 75F

VENTILATEUR ETRI modèle 126 .... 250F
Le ventilateur ETRI 126 est prévu pour fonctionner dans le PC 1512. Il se place sous l'emplacement disque dur interne. Cet accessoire est important lors d'une utilisation prolongée du PC 1512, dans le cas de la formation par exemple ou lorsque l'on utilise une carte disque dur ou un disque dur.

HANDY SCANNER
CAMERON POUR PC 3990F
L'HANDY SCANNER se présente sous la forme d'une souris qui scanne vos documents, textes et graphiques. Vous la déplacez sur votre document et vous en avez la représentation sur l'écran. Un logiciel d'exploitation est fourni avec la HANDY pour modifier tous les paramètres possibles, ainsi vous pouvez zoomer, incruster, reduire, etc... Le HANDY SCANNER est garanti 2 ans.

BOITIER DE COMMUTATION
2 IMPRIMANTES DATA 02 .... 490F
Ce boitier permet de relier en mode série ou parallèle (préciser pour la commande) deux imprimantes à un ordinateur PC ou compatible. Il ne permet pas de les faire fonctionner simultanément mais de dispatcher le signal d'impression sur l'une ou l'autre des imprimantes.

ACCESSOIRE CPC

EXTENSION MEMOIRE VORTEX
POUR 464/664
256 Ko 1042F

512 Ko 1388F
Se présente sous la forme d'un circuit imprimé qui s'insère à l'intérieur du CPC en démontant le couvercle. Cette extension vous permet de travailler avec des programmes professionnels tels que DBase II, Multiplan, Wordstar, etc... Vous pouvez écrire des programmes en basic jusqu'à 288 Ko et travailler avec une RAM virtuelle ultra-rapide jusqu'à 448 Ko de capacité sous CPM 2.2.

ACCESSOIRES POUR TOUS LES ORDINATEURS

FILTRES ECRANS

MONITEUR MONOCHROME GT 65
464 et 6128 .... 160F

MONITEUR COULEUR CTM 644
464 et 6128 .... 190F

MONITEUR PCW et ATARI ST 220F

MONITEUR MONOCHROME ou
COULEUR PC 1512 .... 250F

Le filtre écran n'est pas en verre organique mais en tissu. Il est situé devant l'écran de votre ordinateur auquel il est fixé par son cadre avec des pastilles autocollantes. Ce tissu est constitué d'une trame en micromailles qui arrêtent les rayons obliques de la lumière ambiante qui se réfléchissent généralement sur l'écran de votre moniteur. Les caractères sont alors plus nets car il sont dépourvus du halo qui les entoure généralement. La trame en nylon est conductrice et permet d'écouler les charges statiques qui s'accumulent sur la surface de l'écran. Le filtre écran peut être comparé aux grilles antidiffusantes utilisées en radiologie pour améliorer la netteté des clichés. L'entretien du filtre écran est très simple. Il se fait à l'aide d'un simple chiffon sec, non pelucheux.

M.E.R.C.I. : DISQUE DUR PCW 10

10 MEGAOCTETS

- Full compatible CP/M Plus*
- Full compatible LOCOSCRIPT*
- Facile à brancher
- Temps accès moyen 85ms
- Capacité 10 millions de caractères

5990F HT
soit 7104F TTC

* Compatibilité Locoscript développée par Locomotive Software

CARACTERISTIQUES TECHNIQUES

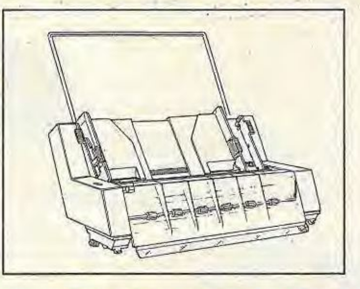
Disque dur de 10 Millions Octets (9,648 Millions formattés). Alimentation : 220V – 250V 50HZ. Puissance : 40 Watts. Température ambiante : + 5°C à 35°C. Humidité relative : + 8 % à 80 % non condensé. Température limite : – 40°C à + 60°C. Interface Winchester : Type ST506. Encodage : MFM. Temps d'accès moyen : 65 MS. Garantie 1 an pièces et main d'œuvre retour usine. Livré complet avec interface et utilitaires. Très facile à brancher.

UTILITAIRES

Formatc Permet de formatter le disque 10 Moct et de vérifier toutes les pistes. Correction automatique des erreurs des pistes mauvaises en affectant de nouvelles pistes.

SHIPC Permet le stockage des têtes pour le transport.

Introducteur feuille à feuille



Compatible PCW 8256/8512

1690F TTC

DEPARTEMENT SURPLUS

A saisir : 650 moniteurs 12"
Monochrome. Teinté vert. Résolution 640x200. Réglage son et haut-parleur incorporé. Idéal pour PC. Entrée vidéo composite DIN ou RCA avec cordon adaptation fourni.



PIECE	PAR 10	PAR 30 et +
690F	650F	590F



10, bd de Strasbourg - 75010 PARIS
Tél. (1) 42.06.50.50 - Télex 214 034 F

ACCESSOIRES MICRO

Sauvegardez vos logiciels !
MULTIFACE 2



MULTIFACE 2 est une interface pour CPC destinée à permettre d'effectuer, entre autres, une copie de sauvegarde de vos logiciels les plus précieux.

570F

INTERFACE TV pour Amstrad CPC



Grâce à cette interface le moniteur de votre Amstrad CPC vous servira aussi de TV ! Branchez, choisissez TV ou ordinateur, c'est tout !

1390F Fonctionne également avec tous moniteurs.

LE STYLO A FIBRE OPTIQUE DART



dessinez avec votre CPC

Avec le crayon à fibre optique vous pouvez dessiner sur l'écran aussi librement que sur une feuille de papier et au pixel près ! Avec le crayon sont fournis une série de softs permettant de réaliser des fonctions essentielles telles que carré, cercle, italique, spray, gomme, ligne brisée, fill et unfill, insertion de texte, spray, te, tailles variables de crayons et de pinceaux, sauvegarde et chargement à partir de la cassette ou de la disquette, catalogue de la disquette, plot et unplot, utilisation des couleurs, etc

395F

Utilitaires Souris AMX

AMX 3D ZICON **329F**
Logiciel de conception graphique en 3D

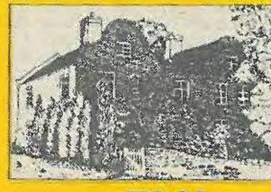
AMX UTILITIES **329F**
Fonction utilitaire pour l'AMX

DISCOLOGY *le super utilitaire disque*
Editeur - Copieur - Exploreur - 100 % Langage Machine

Un Editeur secteur unique qui vous permet de visualiser et de modifier le contenu de toute disquette, qu'elle soit protégée ou non.
Quatre modes d'édition combinant Ascii, Hexa, Décimal, Octal, Binaire.
Des capacités exceptionnelles : désassemblage direct des programmes en Langage Machine, listage automatique des programmes Basic, les outils de bureau : ciseaux, colle, calculatrice mathématique.
Toutes les possibilités à la portée du débutant comme de l'expert : récupérer une disquette endommagée ou un programme effacé, explorer un Directory, le réparer, le modifier, localiser des fichiers, les cacher, les visualiser, les modifier.
Le copieur : enfin la copie de sauvegarde pour toutes vos disquettes et cassettes protégées ou non : réparation automatique des secteurs endommagés, gestion automatique des extensions mémoire, copie des fichiers séparément.
Un outil passionnant pour découvrir tous les secrets de vos disquettes et du contrôleur disque.

350F

SCANNER DART pour AMSTRAD
CPC 464 - 664 - 6128 + DMP 2000



Cette image, analysée, est reproduite à volonté en dimensions différentes par l'intermédiaire de l'analyseur. Affichage pour contrôle sur le moniteur ligne par ligne, réglage des contrastes, définition de zones partielles, insertion de textes.
L'analyseur se branche uniquement sur la tête d'impression de l'imprimante Amstrad DMP 2000.
Rapports "Scan Magnification" : x1,x2,x3,x6.

790F



Filtre Ecran anti UV en soie micro-mailles :

pour 464/664/6128 MONOCHROME	160F
pour 464/664/6128 COULEUR	190F
pour PCW 8256/8512	220F
pour PC 1512 MONOCHROME ou COULEUR	250F
Jeu de Housses pour clavier et moniteur PC 1512	160F
Capot plastique rigide et transparent pour CPC 6128	120F
Interface (permet de brancher un Joystick sur votre PCW)	250F
Crayon optique Electric Studio pour PCW	790F
Souris Electric Studio pour votre PCW (avec son interface)	1590F
La souris seule	790F
Kit Camerone PCW : un 2e drive FD2 + Extension 250 Ko	1995F

Simulateur de présence 990 F
Jeux de lumière 990 F **Fabrication Jagot et Léon**
Digitaliseur source vidéo 990 F

Les lecteurs de disquette vortex F1 et M1

708 Ko ou 1.4 Mo avec un format 5.25" ou 3.5" vous donnent une capacité de mémoire suffisante pour utiliser tous les programmes de votre choix.


Double lecteur 3.5" M1-D

Des performances extraordinaires:

Nos lecteurs de disquette 3.5" et 5.25" possèdent deux têtes de lecture/écriture.

Une disquette contient 160 pistes au total.

Les lecteurs M1-S (3.5", 708 Ko) et F1-S (5.25", 708 Ko) peuvent être modifiés en lecteurs M1-D (3.5", 1.4 Mo) et F1-D (5.25", 1.4 Mo) par simple ajonction d'un deuxième lecteur de disquette.

Chaque disquette peut contenir jusqu'à 28 fichiers.

Vous pouvez aussi connecter un lecteur 3" d'Amstrad ce que vous permet de copier à partir d'une disquette 3" vers une 5.25" selon votre choix.

Une version mixte comprenant un lecteur 3.5" et 5.25" est également disponible.


FM1 5.25"/3.5" Double Lecteur


F1-D 5.25" Double Lecteur

Deux systèmes d'exploitation professionels:

- CP/M 2.2 et CP/M plus (uniquement sur le CPC 6128)
- Sous BASIC: VDOS 2, le système d'exploitation crée par vortex.
- Une gestion des fichiers a accès direct: vous pouvez travailler avec 16 fichier simultanément.
- Le Moniteur Z80.
- Les disquettes peuvent être formatées sous BASIC.


Contrôleur de disquette

Contrôleur de disquette intelligent

- Le numéro logique de la ROM peut être selectionné par l'utilisateur, ce que permet à deux unités périphériques différentes d'être compatible entre elles.
- Manuel detaillé en français.

Pourquoi hésiter encore devant de tels prix:

Lecteur de disquette F1-S ou M1-S **F 2849 ***

Lecteur de disquette F1-D ou M1-D **F 4943 ***

La solution pratique pour tous les CPC (464 + DDI-1, 664, 6128):

1 Megaoctet = 2502 F

Voici notre solution professionelle pour tout utilisateur déjà equipé d'un lecteur 3", mais désirant une plus grande capacité de mémoire (F1-X = 5.25", M1-X = 3.5").
Notre Formule:
180 Ko (3") + 708 Ko (lecteur-X) = 888 Ko.


Le lecteur 3.5" X

Le module X(RS) ouvre le contrôleur 3" de votre Amstrad sur le système d'exploitation vortex (VDOS 2.0).

- Le lecteur X (version RS) peut être utilisé en tant que premier ou second lecteur.
- Au moyen des commandes "ICPM,1" et "ICPM,2" il devient possible pour la première fois de lancer le CP/M à partir de deux lecteurs.
- Malgré les différences importantes entre le lecteur 3" et le lecteur vortex au niveau des capacité mémoire et du format, copier ne pose aucun problème.
- Il vous est possible de choisir entre les deux systèmes d'exploitation "AMSDOS" et "VDOS 2.0".
- VDOS 2.0 vous offre de nouvelles possibilités:
  - 128 entrées au directory.
  - Accès direct sous BASIC, 16 fichiers peuvent être ouverts simultanément.
  - Moniteur Z80 et éditeur de fichiers résidents en ROM.


Le lecteur 5.25" X

- La commande "IFormat" vous permet de formater directement sous BASIC.
- La commande "ICode,«var»" vous permet de rentrer un mot de passe personnel pour la protection de vos fichiers.
- Rentrer directement des parametres au moyen des commandes RSX sous BASIC.


Module X version standard (sans boitier dans la photo)

- Vous avez besoin d'une interface RS 232? Indiquez-nous celle de votre choix, soit la F1-XRS ou M1-XRS. Un Module RS 232 est integré à ces versions.

Vous pouvez choisir entre:

- Les commandes RSX pour programmer sous BASIC votre interface serielle, et un programme d'émulation de terminal pour serer un MODEM.
- Une interface, programmable sous CP/M (2.2 et 3.0) et sous BASIC.
- Le Module-X peut être ultérieurement étendu au Module-XRS.
- Vous pouvez charger le numero logique de la ROM en fonction de vos besoins.

Comparez et dites-nous si vous trouvez mieux!

M1-X (3,5") F1-X (5,25") **2790F**

M1-XRS (3.5") F1-XRS (5.25") **2849F**

TRANSFORMEZ
votre CPC 464/664/6128 monochrome **en 464/664/6128 COULEUR**



KIT COULEUR
CABEL MC3710
se composant d'un moniteur couleur et d'une alimentation

2495F



10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

Dpt LOGICIELS

L'AUTOFORMATION CHEZ GENERAL

GENERAL ne se contente pas de vous vendre la machine, nous avons aussi le souci que vous puissiez en tirer le profit maximum.

Ces cours d'autoformation sont fournis avec un manuel et une ou plusieurs disquettes d'accompagnement. Ils sont absolument indispensables pour nos amis clients qui n'auraient aucune notion informatique et utiles pour ceux qui souhaitent rafraichir leurs connaissances avant d'affronter la mise en place d'un gros logiciel. Les prix de ces cours d'autoformation sont particulièrement bas par rapport aux services qu'il sont en mesure de vous apporter.

- FRAMEWORK 2 PAR LA PRATIQUE (Manuel + Disq.) .... 503 F
- 3 SYSTEMES EXPERTS EN TURBO PASCAL (Manuel + Disq.) .... 423 F
- TRAITEMENT DE L'IMAGE SUR MICRO-ORDINATEUR (Manuel + Disq.) .... 423 F
- GUIDE DU PROGRAMMEUR EN BASIC SOUS MS-DOS (Manuel + Disq.) .... 423 F
- TURBO PASCAL APPLICATION (Manuel + Disq.) .... 423 F
- INTRODUCTION A TURBO C (Manuel + Disq.) .... 423 F
- GRAPHISME ET GESTION D'ECRAN EN C (Manuel + Disq.) .... 423 F
- GESTION DES DONNEES EN C (Manuel + Disq.) .... 423 F
- INTRODUCTION TURBO PROLOG (Manuel + Disq.) .... N.C.
- PROGRAMMES EN ASSEMBLEUR SOUS MS-DOS/PC-DOS (Manuel + Disq.) .... N.C.
- TECHNIQUES DE PROGRAMMATION ASSEMBLEUR SOUS MS-DOS/PC-DOS (anuel + Disq.) .... 423 F
- BIBLIOTHEQUE DE PROCEDURES DBASE 3 (Manuel + Disq.) .... 473 F
- DBASE 3 + APPLICATION (Manuel + Disq.) .... 503 F
- DBASE 3 + PAR LA PRATIQUE (Manuel + Disq.) .... 473 F
- MULTIPLAN 3 : 95 APPLICATIONS (Manuel + 3 Disq.) .... N.C.
- INTRODUCTION A POSTSCRIPT (Manuel + Disq.) .... 423 F
- AMSTRAD PC 1512 JEUX D'ACTION (Manuel + Disq.) .... 303 F
- AMSTRAD PC 1512 DBASE 2 GENERATEUR APPLICATION (Manuel + Disq.) .... 343 F
- GESTION DISQUE DUR (Manuel + Disq.) .... 453 F
- TECHNIQUE DE COMMUNICATION SERIE SUR PC ET COMPATIBLES (Manuel + Disq.) .... 473 F
- TECHNIQUE DE PROGRAMMATION EN ASSEMBLEUR CALCUL NUMERIQUE (Manuel + Disq.) .... N.C.
- PROGRAMMER VOTRE COMPTABILITE AVEC DBASE 3 ET DBASE 3 + (Manuel + Disq.) .... N.C.
- MODELES DE TABLEAU DE BORD .... 298 F
- BIBLIOTHEQUE PROGRAMMES EN TURBO PASCAL .... 248 F
- MS-DOS/PC-DOS PROGRAMMATION SYSTEME C ET ASSEMBLEUR PAR LA PRATIQUE (Manuel + Disq.) .... 423 F
- WORD 3 PAR LA PRATIQUE (Manuel + Disq.) .... 473 F
- NOUVEAU DICTIONNAIRE DBASE 3 ET 3+ (Manuel + Disq.) .... 473 F
- NOUVEAU DICTIONNAIRE PC 1512 (Manuel + Disq.) .... 373 F
- PROGRAMMATION BASIC S+ (Manuel + Disq.) .... 373 F
- MS-DOS APPROFONDI (Manuel + Disq.) .... 453 F
- INTRODUCTION A PASCAL AVEC TURBO PASCAL (Manuel + Disq.) .... 423 F
- INITIATION DBASE 3+ (Manuel + Disq.) .... 473 F
- GUIDE PRATIQUE DBASE 3+ (Manuel + Disq.) .... 375 F
- GUIDE PRATIQUE FRAMEWORK 1er (Manuel + Disq.) .... 340 F
- GUIDE PRATIQUE LOTUS 1-2-3 (Manuel + Disq.) .... 405 F
- MULTIPLAN 3 PAR L'EXEMPLE (Manuel + Disq.) .... 295 F
- SUPER JEUX PC ET COMPATIBLES (Manuel + Disq.) .... 270 F
- PROGRAMMER EN DBASE 3 ET 3+ (Manuel + Disq.) .... 335 F
- 3 ETAPES INTELLIGENCES ARTIFICIELLES PC 205 (Manuel + Disq.) .... 355 F
- TURBO PASCAL ET SES FICHIERS (Manuel + Disq.) .... 300 F
- C ET SES FICHIERS (Manuel + Disq.) .... 320 F
- DBASE 3 + EN MODE DIRECT (Manuel + Disq.) .... 460 F
- PRISE EN MAIN DBASE 3+ (Manuel + Disq.) .... N.C.
- PRISE EN MAIN FRAMEWORK 2 (Manuel + Disq.) .... 250 F
- SUPPORT DE COURS A FRAMEWORK 2 .... 593 F
- DISC ET DISQUE DUR PC .... 269 F
- DEVELOPPER EN LANGAGE C .... 349 F
- ECRANS ET FICHIER EN LANGAGE C .... 299 F
- TRUCS ET ASTUCES POUR TURBO PASCAL .... 269 F

EasyLAN

Utilisateurs de PC, le logiciel EasyLAN vous apporte ce que vous attendez d'un réseau local pour moins de 1500 F HT par PC.

EasyLAN vous permet de partager vos couteuses imprimantes série ou parallèle en utilisant des commandes DOS standard pour un prix comparable à un ensemble câble + commutateur 2 positions.

EasyLAN utilise le port série RS 232C et vous permet de transférer des fichiers d'un PC à un autre. Chaque PC peut être soit une station de travail, soit un serveur.

EasyLAN vous permet d'utiliser le disque dur d'un PC déporté pour stocker vos fichiers et en assurer leur transfert à votre demande.

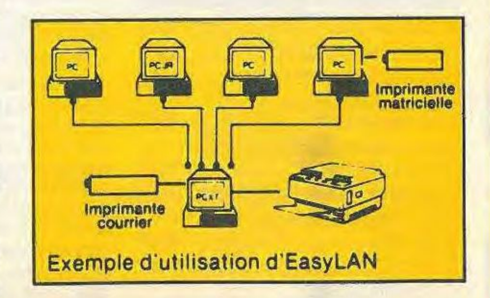
EasyLAN est installé en tache d'arrière plan : vous pouvez travailler sur un logiciel d'application pendant qu'un PC déporté vient consulter le répertoire de votre disque dur ou lancer une impression sur votre imprimante.

EasyLAN possède des protections par "mot de passe" et un locking de fichiers.

EasyLan permet d'utiliser des modems (appel et réponse automatiques) pour connecter vos PC (commandes Hayes).

Installation et utilisation : Des milliers de kits EasyLAN ont déjà été installés, la procédure d'installation pas à pas est très simple. Les commandes EasyLAN comme EZ DIR, EZ COPY et EZ TYPE sont presque identiques à celles du DOS.

3546F TTC



Exemple d'utilisation d'EasyLAN



10, boulevard
de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

DPT LOGICIELS

NOUVEAUX LOGICIELS POUR AMSTRAD CPC ET PCW

Titre	Cass.	Disq.
720°	119 F	169 F
A LA DECOUVERTE DE LA VIE		195 F
ALBUM DIGITAL	120 F	175 F
ALBUM EPYX	119 F	199 F
APPRENDS A LIRE		285 F
APPRENDS A ECRIRE		225 F
AU NOM DE L'HERMINE		220 F
BALADE PAYS ECRIT	160 F	180 F
BANCAMSTRAD 6128		250 F
BASIL DETECTIVE	109 F	169 F
BIORYTHME		170 F
BIVOUAC	135 F	195 F
BLUEBERRY		195 F
BOB MORANE T1 : Chevalerie, T2 : Science fiction, T3 : Jungle	255 F	
BOULDERDASH CONSTRUCTION KIT	120 F	180 F
BOURSE 2000		450 F
BRIDGE INFOGRAMME	195 F	245 F
CARRE D'AS		220 F
CLASSIC	169 F	199 F
CHIFFRES ET LETTRES	200 F	260 F
CLASH		195 F
COBRA (Loriciels)	150 F	200 F
COMBAT SCHOOL	110 F	169 F
CONFLIT	130 F	
CONJUGER		285 F
COURS DE BASIC		260 F
CRAZY CAR	135 F	175 F
DAME SCANNER	149 F	189 F
DIEUX DE LA MER	135 F	200 F
ECRIRE SANS FAUTE (4e/3e) Nathan		210 F
ENIGME MUNICH		225 F
ENIGME OXFORD	195 F	295 F
ERE HITS	180 F	260 F
F15 STRIKE EAGLES	115 F	169 F
FRANÇAIS CM		235 F
FREDDY HARDEST	109 F	160 F
GAME SET MATCH	149 F	189 F
GAUNTLET II	120 F	169 F
GRAMMAIRE NATHAN T1 (6e/5e), GRAMMAIRE NATHAN T2 (4e/3e), T1 ou T2		235 F
GUADALCANAL	105 F	159 F
GUERRE DES ETOILES	115 F	175 F
HITS LORICIELS N° 4	160 F	200 F
HITS LORICIELS N° 5	160 F	200 F
HIT PACK N° 6	120 F	160 F
IMAGINE ARCADE HITS	115 F	175 F
INDIANA JONES	115 F	169 F
IZNOGOUD	200 F	255 F
MAITRES DES AMES		195 F
MASK	109 F	169 F
MASQUE +		195 F
MATCH DAY	119 F	169 F
MISSION RAFALE	155 F	
OBJECTIF MONDE		195 F
OBJECTIF EUROPE		190 F
OBJECTIF FRANCE		195 F
ŒIL DE SET	150 F	195 F
OXPHAN		215 F
PACK UBI	189 F	229 F
PEPE BEQUILLE		199 F
PHARAON	150 F	195 F
PLAYBACK		290 F
QUAD	150 F	195 F
QUESTION REPONSE		240 F
RENEGADE	109 F	169 F
RIPOUX	145 F	195 F
ROAD RUNNER	120 F	175 F
RYGAR	119 F	169 F
SAC MATERNELLE	280 F	280 F
SUPER HITS 2	115 F	175 F
TURLOGH LE RODEUR	255 F	255 F
VISA POUR HYDE PARK		220 F
WONDERBOY	99 F	145 F
PAPERBOY	99 F	149 F
WORLD CLASS LEADERBOARD	120 F	169 F
CLASSIC 2		205 F
BASKET MASTER		189 F
OUT RUN	119 F	175 F
LA CHOSE DE GROTEMBURG		195 F
TRESOR US GOLD	129 F	180 F
MACH 3	150 F	195 F
INTERNATIONAL KARATE +	125 F	180 F
BILLY LA BANLIEUE 2	150 F	195 F
LES MAITRES DE L'UNIVERS	119 F	
MAGIC SOUND	350 F	395 F
MALETTE FIL N° 1		195 F
MALETTE FIL N° 2		245 F
TRIVIAL POURSUITE (600 questions)		300 F
BIG 4 Vol. 2	120 F	175 F
GRAPHO		329 F
TRIVIAL POURSUITE JUNIOR		240 F
EXIT		195 F
BUGGY BOY	109 F	169 F
CALIFORNIA GAMES	119 F	169 F
SUPER SKI	150 F	195 F
GRYSOR	110 F	160 F
ELITE COLLECTION	169 F	220 F
MASK 2	119 F	169 F
L'ANNEAU DE ZENGARA		195 F
FOLLE LECTURE DE DON QUICHOTTE		195 F
VECTORICE 3D		410 F
MAGNIFICIENT		210 F
QIR		255 F
L'ANGE DE CRISTAL		225 F
ASTERIX CHEZ RAHAZADE		195 F
MASTERCALC 6128		350 F
MASTER FILE 6128		350 F

NOUVEAUTES POUR PCW

Titre	Disq.
COURS BASIC	240 F
MATCH DAY 2	189 F

NOUVEAUX LOGICIELS POUR PC ET COMPATIBLES

Titre	Prix
A LA DECOUVERTE DE LA VIE	220 F
ALBUM EPYX	270 F
BALADE OUTRE RHIN	299 F
BILAN +	1650 F
BLUEBERRY	255 F
BOB WINNER	240 F
BOURSE 2000	1200 F
CRASH GARRET	299 F
DIDACT ENGLISH	280 F
DIDACT ENGLISH COMPLET	400 F
DIMENSION 3D	440 F
ENIGME MUNICH	280 F
ENIGME OXFORD	280 F
BALADE BIG BEN	280 F
F15 STRIKE EAGLES	249 F
HITS PC 1512	245 F
HORTENSE 4	390 F
MASK	260 F
MASQUE +	270 F
MIROIR ASTRAL	390 F
MISSION RAFALE	279 F
OBJECTIF MONDE	220 F
OBJECTIF EUROPE	220 F
OBJECTIF FRANCE	220 F
PHALSBERG	299 F
PORTAL	250 F
PROHIBITION	290 F
VISA POUR HYDE PARK	250 F
MACH 3	290 F
PRINT MASTER +	450 F
MALETTE FIL	295 F
TEST DRIVE	299 F
AUTO SKETCH	890 F
ASTERIX CHEZ RAHAZADE	255 F

NOUVEAUTES LIBRAIRIE INFORMATIQUE

PSI

Titre	Prix
ECRIRE EN D BASE	185 F
LES SECRETS DE MULTIPLAN	225 F
GUIDE PRATIQUE DE MULTIPLAN	210 F
LE LIVRE DE WORD 3 SUR PC ET COMPATIBLES	165 F
PROGRAMMATION SYSTEME ET BIOS DE L'AMSTRAD PC	249 F
GUIDE DU PROGRAMMEUR DOS PLUS	185 F
CLEFS POUR FRAMEWORK II ET PREMIER	210 F
LE LIVRE DE FRAMEWORK 2	180 F
CLEFS POUR BASIC 2 SUR AMSTRAD PC	175 F
CLEFS POUR AMSTRAD PC	185 F
CLEFS POUR MULTIPLAN 3	210 F
LE LIVRE DU TURBO C SUR PC ET COMPATIBLES	145 F
TURBO C PAS A PAS	135 F
TURBO PAS CAL SUR PC ET COMP.	145 F
PROGRAMMER EN PASCAL	145 F
CLEFS POUR TURBO PASCAL SUR PC ET COMPATIBLES	145 F

SYBEX

Titre	Prix
NOUVEAU DICTIONNAIRE AMSTRAD PC 1512	198 F
INTRODUCTION A TURBO C	248 F
INTRODUCTION A PASCAL AVEC TURBO PASCAL	248 F
GUIDE DU PROGRAMMEUR BASIC SOUS MS DOS	248 F
WORD 3 PAR LA PRATIQUE	298 F
LOTUS 1.2.3. PAR LA PRATIQUE	298 F
FRAMEWORK II PAR LA PRATIQUE	328 F
MULTIPLAN III, 95 APPLICATIONS	328 F
INTRODUCTION A WORDSTAR	178 F
WORDSTAR APPLICATIONS	178 F
LE DISQUE DUR DES PC ET COMPATIBLES	278 F
TURBO PASCAL APPLICATIONS	248 F
AMSTRAD PC 1512 GUIDE DU GRAPHISME	148 F
AMSTRAD PC 1512 / DOS PLUS	128 F
INITIATION MS DOS	168 F

MICRO APPLICATION

Titre	Prix
LA BIBLE DU TURBO PASCAL	249 F
DEVELOPPER EN LANGAGE C	349 F
LE GRAND LIVRE DU MS DOS	149 F
DISQUETTES ET DISQUES DURS	269 F
TRUCS ET ASTUCES EN GFA BASIC (ST)	269 F
LE LIVRE DE L'I.A. (ST)	179 F
GRAPHISME EN GFA (ST)	249 F
LE LIVRE DU LOGO	149 F

GUIDES SOS (M.A.)

Titre	Prix
TURBO PASCAL	99 F
PROGRAMMATION AMSTRAD PC	149 F
WORD 3.0, 2.0 et JUNIOR	99 F
GW / PC BASIC	99 F
TURBO C	129 F
1ST WORD ET 1ST WORD +	129 F
GFA BASIC	149 F



10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

LOGICIELS POUR CPC

NOTRE POLITIQUE "LOGICIELS" :

- le plus grand choix en France pour AMSTRAD ;
- une équipe de 8 sympathiques et compétents collaborateurs GENERAL pour vous accueillir et vous renseigner au comptoir "Logiciels" ;
- un stock énorme, venez, vous serez édifiés ;
- une politique de prix la plus affutée possible, grace à des achats en direct, en France et à l'étranger ;
- des démonstrations et explications claires avant l'achat, si vous le souhaitez ;
- les garanties : tous nos logiciels sont garantis contre un défaut de fabrication. Nous pratiquons, après contrôle, l'échange du logiciel défectueux ;
- nous voulons rester les moins chers. Si dans les 15 jours qui suivent votre achat, vous trouvez moins cher, nous vous rembourserons la différence.

LES JEUX D'ARCADE

ou jeux de café. Ils privilégient l'adresse à la manette de jeu au détriment de la réflexion.

3D FIGHT
Cass. 8541 **139 F** Disq. 8542 **195 F**
3D pour 3 dimensions. Bataille de l'espace en relief, qui vous emmène aux confins de la galaxie. Il faut combattre les vaisseaux kamikaze, les toupies et autres météorites afin de détruire la base ennemie. Un jeux très classique.

5e AXE
Cass. 8562 **175 F** Disq. 8563 **189 F**
Superbe logiciel d'aventure/arcade où la stratégie et les réflexes seront mis à rude épreuve. Il vous faudra beaucoup de courage pour réussir votre mission et ainsi sauver votre planète de la domination Cyborgs.

AMELIE MINUIT
Cass. 8261 **139 F** Disq. 8262 **195 F**
AMELIE, c'est la secrétaire qui cherche un dossier dans un grand building de bureaux et malheureusement, elle n'a qu'une heure pour le trouver et sortir de l'immeuble car, à minuit, l'électricité est coupée. Une course contre la montre haletante.

BIGGLES
Cass. 8186 **129 F** Disq. 8182 **195 F**
Jeu d'action et de réflexion. Partez à la conquête de la terre et de l'espace aérien de 1917 à nos jours. Un jeu haut en couleur, à l'animation exceptionnelle. 4 étapes d'une rare intensité vous mèneront peut-être à la victoire finale. Oserez-vous relever le défi ?

CAULDRON
Cass. 8415 **75 F** Disq. 8452 **125 F**
Jeu d'aventure graphique. La suite de SORCELERY, même graphisme, mêmes aventures. CAULDRON, c'est le chaudron magique de la terrible sorcière. A acquérir absolument. TILT D'OR 85.

CAULDRON II D
Disq. 8479 **189 F**
La citrouille contre-attaque. Cette fois-ci, dirigez la citrouille à travers un univers des plus mortels. Le décor et l'animation d'une qualité exceptionnelle rendent l'intérêt du jeu palpitant.

CHILLER
Cass. 8293 **29 F**
Malgré votre peur, partez délivrer votre bien-aimée qui est détenue prisonnière dans une maison hantée. Rien ne vous sera épargné car, dès le début, vous tomberez en panne d'essence. Courage.

COBRA PINBALL
Cass. 8017 **139 F** Disq. 8619 **229 F**
Jeu de flipper. Il comprend les extraballes, la loterie, les couloirs de remontée, les couloirs latéraux, les bumpers, les cibles, etc... et surtout le fameux TILT. Vous pouvez pratiquer les fourchettes et les amortis.

ELECTRO FREDDY
Cass. 8065 **99 F** Disq. 8195 **149 F**
Aidez notre ami FREDDY à mener à bien son travail. Il devra poser le plus possible d'objets sur un tapis roulant en évitant les nombreuses choses qui risquent de lui tomber sur la tête. Très drôle.

EQUINOX
Cass. 8224 **95 F** Disq. 8226 **135 F**
Pilotez votre capsule spatiale dans un univers étrange de la 5e dimension. Les graphismes ainsi que l'animation sont vraiment à la hauteur. Il deviendra certainement le SORCERY des temps futurs.

ELECTRIC WONDERLAND
Cass. 8473 **99 F**
Réalisé par Gasoline Software, "le logiciel qui carbure", ce jeu 100 % langage machine et graphique vous amène à combattre des agresseurs à l'aide de gaz lacrymogène et paralysant. Un classique du genre.

FINDER'S KEEPERS
Cass. 8525 **29 F**
Dans le chateau de Spriteland, affontez les vampires et troquez vos trésors pour devenir chevalier de la table polygonale. Un bon jeu d'aventure qui vous fera passer de bons moments.

FRUITY FRANK
Cass. 8067 **129 F**
Le plus beau jeu d'arcade que nous connaissons. Idéal pour la famille. Il faut attraper des cerises, détruire les fraises et les monstres qui pullulent. Tout en avancant, vous créez vous-même votre labyrinthe. Très vivant et coloré.

GHOST'N GOBLINS
Cass. 8204 **89 F** Disq. 8202 **145 F**
Très célèbre jeu d'arcade bien connu des adeptes des salles de jeux. Parcourez un cimetière sinistre en tuant ou en sautant par dessus tous ces monstres qui freinent votre progression. Le graphisme est terrifiant.

INFERNAL RUNNER
Cass. 8338 **160 F** Disq. 8645 **195 F**
C'est la course infernale à travers un horrible labyrinthe : tortures, bains d'acide, herses, plaques électriques, lasers, tout y est pour vous faire souffrir. En sortirez-vous vivant ? Terrifiant.

MACADAM BUMPER
Cass. 8119 **125 F** Disq. 8453 **175 F**
Le logiciel de flipper le plus intéressant du marché. En dehors des fonctions classiques du flipper, très bien reproduites, vous pouvez modifier les paramètres de jeu et redessiner le flipper.

RAID SOUTERRAIN
Disq. 8653 **149 F**
Descendez dans la base des extra-terrestres, tuez les gardiens et délivrez les prisonniers. N'oubliez pas de refaire le plein. Attention, votre champ magnétique ne vous protège que des chocs mineurs. Un bon jeu d'arcade très rapide.

RESQUILLEUR
Disq. 8615 **149 F**
Vous avez 20 tonneaux à faire descendre dans une cave de 10 cases. Pour celà, il vous faut réflechir à la manière la plus rapide pour arriver à vos fins. Niveaux de difficultés croissants. Un bon jeu de réflexion.

ROOM 10
Cass. 8461 **99 F**
Il s'agit d'un jeu de squash dans l'espace. Très amusant et hyper réaliste. Renouvelle le genre des jeux d'arcade.

SAI COMBAT
Cass. 8475 **99 F**
Si vous commencez à devenir un as du karaté, laissez-vous tenter par le SAI COMBAT, vieil art martial qui se pratique à l'aide d'un baton. Rapide et bien décoré, un logiciel à réserver aux grands maitres du joystick.

SHOGUN
Cass. 8088 **129 F** Disq. 8086 **195 F**
Malgré un thème très classique (style SORCERY) ce logiciel offre entre autre un graphisme excellent. Le décor est également animé, ce qui fait de ce logiciel une exception.

SORCERY
Cass. 8169 **99 F**
Le classique des classiques. Le jeu le plus vendu sur AMSTRAD. Un graphisme éblouissant. Décimez les sorciers sans perdre votre vie. De 4 à 84 ans, le jeu familial par excellence.

SORCERY +
Disq. 8376 **169 F**
La suite de SORCERY. Le même thème avec un graphisme encore plus élaboré et des tableaux plus nombreux.

SOUL OF A ROBOT
Cass. 8525 **29 F**
Jeu d'aventure graphique. Les habitants de Monterraqueous ont construit un robot pour détruire l'ordinateur qui les opprime. Malheureusement, l'âme du robot est inquiète. Aidez-la à retrouver la paix et à libérer la planète.

SUPER SLEUTH
Cass. 8210 **99 F**
Vous devenez détective d'un grand magasin et vous devez arrêter les voleurs. Mais attention, si vous manquez à votre devoir, le directeur vous donnera un avertissement. Un délicieux et très drole mélange d'arcade/aventure.

TOUJOURS PRET
Disq. 8616 **149 F**
Jeu d'aventure graphique. BOLDY, pour augmenter son quota de B.A. a nettoyé les carreaux, fait la cueillette des champignons, plongé au fond des océans. Il doit rester en contact avec son chef qui est sur sa piste.

ZAXX
Cass. 8004 **159 F** Disq. 8006 **195 F**
Sept étapes dans l'espace vous mèneront vers l'ultime combat où vous devrez vaincre le terrible ZAXX. N'oubliez surtout pas de vous ravitailler en carburant. Un jeu très célèbre, très bien adapté sur AMSTRAD.

ZOMBI
Disq. 8164 **169 F**
Vos quatre personnages se sont posés sur le toit d'un supermarché. Votre mission est de repartir en évitant les nombreux zombis qui hantent ces lieux. Mais pour cela, il vous faudra trouver du carburant. Un jeu super à réveiller les MORTS !!!

NEXUS
Cass. 8904 **119 F** Disc. 8906 **169 F**
Votre mission consiste à détruire la bande de trafiquants qui a kidnapé votre ami. Un jeu d'arcade et de réflexion du meilleur niveau où seul NEXUS pourra vous aider.

ANTIRIAD
Cassette **99 F** Disquette **149 F**
Excellent jeu d'arcade/aventure de chez US GOLD. Cette nouveauté était très attendue de tous ceux qui ont apprécié ce jeu sur Commodore. Du tir, de la réflexion et toujours un excellent graphisme.

APPENTICE
Cassette **29,90 F**
Excellent petit jeu du style SORCERY. Sans doute un des logiciels les plus vendus chez GENERAL. Un rapport prix/performance imbattable.

ARKANOID
Cassette **109 F** Disquette **169 F**
Le fameux casse briques. Le jeu de café favori est enfin disponible pour AMSTRAD. Des heures et des heures de jeu garanti passionnant. Le casse briques ARKANOID est une petite merveille qu'il faut absolument acquérir.

ASPHALT
Cassette **160 F** Disquette **190 F**
Excellent logiciel français de chez UBISOFT. ASPHALT est un jeu d'arcade et de tir qui est un peu du style METRO 2018. Vous devez lutter pour votre survie contre des adversaires impitoyables. Scénario très bien ficelé.

AU REVOIR MONTY
Cassette **109 F** Disquette **169 F**
Excellent jeu d'arcade de la race de GHOST'N GOBLIN ou FRUITY FRANCK. L'editeur anglais GREMLINS est bien connu pour la qualité de ses logiciels.

ADVENGER
Disquette **169 F**
Encore un bon jeu de chez GREMLINS. Du tir à tout va, une mission difficile, de l'arcade... ADVENGER a, ce qui ne gate rien, un bruitage très original.

BACTRON
Cassette **160 F** Disquette **200 F**
L'un des best sellers de LORICIELS. Un mélange de PAC MAN et de tir d'arcade. Un petit bonhomme ma foi très sympathique et n'oubliez pas d'exiger le badge que vous offre en prime LORICIELS.

BACK REALITY
Cassette **29,90 F**
Excellent petit jeu d'arcade de chez MASTERTRONIC. Un bon rapport prix/perfomance pour un petit jeu sans prétention mais fort distrayant.

BALL BLAZER
Cassette **119 F** Disquette **159 F**
Encore un casse briques qui remporte un vif succès. Il faut dire que l'éditeur ACTIVISION est bien connu des fans d'arcade. Ce jeu est aussi bon qu'ARKANOID. Le choix sera difficile.

BALL BREAKER
Cassette **109 F** Disquette **169 F**
L'un des meilleurs jeux de raquettes. BALL BREAKER est en 3D, les effets spéciaux sont superbes et le mur de briques que vous devez détruire mettra à rude épreuve vos réflexes.

BILLY LA BANLIEUE
Cassette **139 F** Disquette **198 F**
jeu d'action très rapide de chez LORICIELS. Excellents graphisme, animation et bruitage. Un best seller français qui a contribué au succès d'AMSTRAD. Billy le rocker court toujours à la recherche de fameux jeux vidéo et doit collecter des objets dans un ordre particulier. Il doit aussi faire des cadeaux car il a un grand cœur.

BOBBY BEARING
Disquette **169 F**
Superbe logiciel d'inertie du même style que MARBLE MADNESS. BOBBY FEARING vous confie le pilotage d'une boule dans un paysage de murets, de gouttières et passerelles. Haletant et passionnant.

BOB WINNER
Disquette **210 F**
Images digitalisées en 3D. Excellent jeu d'arcade de chez LORICIELS dans la même veine que Billy la Banlieue. Très distrayant mais simple à jouer. BOB est un androide mi-homme mi-machine. Tour à tour boxeur, champion de savate et roi du colt. Les tableaux transportent BOB de Paris à Londres. Incroyable graphisme.

BOMB JACK
Cassette **99 F** Disquette **169 F**
Un terroriste a posé des bombes près de lieux historiques comme les pyramides. Sautant parfois, vous devez les récupérer avant qu'elles n'explosent toutes. Très amusant. Un best seller.

BREAK THRU
Cassette **119 F** Disquette **169 F**
Super logiciel de tir et d'arcade. Beaucoup d'action. A conseiller aux fanas du tir au joystick. Défoule après une bonne journée de travail.

CAPCOM 1942
Disquette **170 F**
Jeu d'arcade et de tir de chez ELITE, le grand éditeur anglais. C'est également un simulateur de pilotage. Facile à utiliser, ce logiciel pourra satisfaire les plus jeunes.

CAVES OF DOOM
Cassette **29,90 F**
Excellent petit jeu d'arcade dans le genre de CAULDRON I ou de SORCERY. Un bon investissement pour un excellent divertissement.

COBRA
Cassette **109 F** Disquette **169 F**
Jeu de combat qui devrait plaire aux amstradistes les plus belliqueux. Bon graphisme et excellente animation. Un des meilleurs jeux d'arcade sur CPC édité par ELITE.

COLON
Cassette **109 F**
Des hordes d'insectes s'attaquent aux réserves alimentaires des colons. Vous êtes un robot armé d'un laser chargé de défendre les réserves. Un classique du genre.

DEEPER DUNGEONS
Cassette **90 F** Disquette **120 F**
Jeu d'arcade très connu en café. Il s'agit de la suite de GAUNTLET. Edité par ATARI GAME. 400 tableaux supplémentaires.

DESPOTIK DESIGN
Cassette **140 F** Disquette **210 F**
Jeu d'arcade mettant aux prises des robots. Ce jeu, très actuel, satisfera les fanas de TRANSFORMERS. Très amusant et facile à utiliser.

DONKEY KONG
Cassette **109 F** Disquette **175 F**
Célèbre jeu de café avec le gorille KING KONG. Des trappes, des labyrinthes, des thèmes archi-classiques mais toujours distrayants. Excellent graphisme, édité par IMAGINE, le célèbre éditeur anglais.

EXPRESS RAIDER
Cassette **100 F** Disquette **150 F**
Un jeu d'arcade bien particulier puisque vous devez attaquer un train. Plein de péripéties et l'action à tout va. Bon graphisme.

FINDERS KEEPERS
Cassette **29,90 F**
Petit jeu d'arcade de chez MASTERTRONICS avec labyrinthe, petits bonhommes à attraper et plein d'action. Excellent graphisme.

FLY SPY
Cassette **29,90 F**
Encore un petit jeu d'arcade de MASTERTRONICS où il est question d'espion volant et d'autres péripéties du style de SOUL OF ROBOT.

FLASH
Cassette **149 F** Disquette **179 F**
1996 - Des envahisseurs venus du ciel. Ce logiciel de chez LORICIELS consiste, à bord de votre vaisseau, à détruire la flotte rebelle. Une formule très classique pour les maniaques du joystick.

GAUNTLET
Cassette **99 F** Disquette **169 F**
ATARI GAME a signé là un de ses plus fameux jeux de café. Qui ne connait pas GAUNLET ? Par rapport au jeu de café, le graphisme est certes moins soigné mais il faut savoir que dans une machine de café, il n'y a pas moins de 5 à 6 microprocesseurs Z80 pour générer le graphisme, l'animation et le bruitage alors que sur le CPC, il n'y en a qu'un. Grand jeu de sorciers et de magie, choix entre 4 personnages possible. Beaucoup de guerriers vous veulent du mal.

GREEN BERET
Cassette **99 F**
Jeu de simulation guerrière dans le même esprit que COMMANDO. Les attaques des ennemis à la grenade, à la mitraillette, etc. Vous devez vous emparer d'un pont, d'une base ennemie, etc. Très vivant.

GUNSTAR
Cassette **129 F**
Il faut exterminer des envahisseurs extra-terrestres qui ne désirent que la destruction de la race humaine, sans compter une lutte à mort contre des astéroides fous. Excellent jeu, très rapide.

HEADS OVER HELL
Cassette **109 F** Disquette **180 F**
Un jeu d'arcade en 3 dimensions, ce qui n'est pas encore très courant. Superbe graphisme réalisé par OCEAN. Grande rapidité d'exécution, bruitages superbes, plus de 300 lieux à explorer. Des poissons sautent dans une poele et l'on est en prise avec des lapins en peluche magiques.

HOLLYWOOD BUST
Cassette **29,90 F**
Petit jeu d'arcade de chez MASTERTRONICS. Un petit bonhomme est pris dans un labyrinthe. Parviendra-t-il à s'en échapper ? Excellent graphisme.

IKARI WARRIORS
Cassette **99 F** Disquette **169 F**
Jeu d'arcade et de situation guerrière. ce jeu remporte un très vif succès chez nos jeunes clients. Beaucoup d'animation, de graphisme et de bruit dans ce jeu réalisé par ELITE.

IMPOSSABALL
Disquette **169 F**
Tout l'art des rebonds en un logiciel qui vous mettra la tête à l'envers si vous ne réussissez pas à garder la maitrise de votre balle. Logiciel en 3D très original.

INTO OBLIVION
Cassette **29,90 F**
Jeu d'arcade de chez MASTERTRONICS très amusant. Bon graphisme, du même style qu'APPENTICE.

JAIL BREAK
Cassette **99 F** Disquette **169 F**
Simulation d'évasion. Vous devez vous évader d'une prison, ce qui n'est pas facile du tout. Ce bon logiciel de chez KONAMI devrait vous passionner. Le graphisme est magnifique.

KNIGHT RIDER
Cassette **99 F**
Tiré du célèbre feuilleton de la 5e chaine, K2000. KNIGHT RIDER vous permettra de piloter la célèbre voiture et vous fera participer à des super aventures. Génial.

KRAKOUT
Cassette **99 F** Disquette **149 F**
Encore un jeu de casse briques tel qu'on en trouve dans notre café favori. GREMLINS, l'éditeur, a réalisé là un jeu difficile. A réserver aux spécialistes du casse briques.

KRISTALL CASTLE
Cassette **120 F** Disquette **180 F**
US GOLD signe avec KRISTALL CASTLE un de ses meilleurs jeux de café. Qui ne connait pas ce célèbre jeu ? Excellent graphisme, bruitage et animation superbes.

K. Y. A.
Cassette **140 F** Disquette **200 F**
Encore un logiciel de chez LORICIELS. K. Y. A. est un jeu d'arcade tout à fait traditionnel. Toutefois, il représente la nouvelle génération. Réalisé entièrement en langage machine, gage d'une très bonne animation.

THE LAST V8
Cassette **44,90 F**
Un des grands succès de MASTERTRONICS. Vous pilotez une grosse voiture américaine avec un tableau de bord très réaliste et vous voilà propulsé dans une série d'aventures époustouflantes.

LEGEND OF KAGE
Cassette **109 F** Disquette **180 F**
Encore un excellent jeu de café de chez IMAGINE. A moitié arcade, à moitié aventure, ce logiciel assez compliqué passionnera les amateurs du genre. Manigrifique graphisme.

LIGHT FORCE
Disquette **159 F**
Scrolling vertical. Votre vaisseau s'élève dans un ciel étoilé et passe à travers des cités énergétiques adverses. Vous armez votre laser et... feu à volonté. Relief en 3D du paysage, une mission difficile dans un décor éblouissant.

LEVIATHAN
Cassette **109 F** Disquette **155 F**
US GOLD a réalisé avec LEVIATHAN un jeu d'arcade et de tir à réserver aux fanas du joystick. Ames sensibles et romantiques s'abstenir.

MAGMAX
Cassette **109 F** Disquette **145 F**
Jeu de café bien connu des fanas. MAGMAX est enfin disponible chez AMSTRAD. Nul doute qu'il rencontrera un grand succès. Excellent graphisme.

MARACAIBO
Cassette **120 F** Disquette **200 F**
Ce jeu d'arcade de chez LORICIELS est d'un honnête niveau. Pas trop original, il est toutefois proprement réalisé et bénéficie d'une rapidité d'action satisfaisante.

MARBLE MADNESS
Cassette **129 F**
Le principe du jeu consiste à amener une boule à travers une suite de parcours de difficultés croissantes. Les plateformes sont reliées entre elles par des toboggans et des passerelles. Jeu très difficile où tout intervient : la gravité, l'inertie, etc...

MARTIANOIDS
Cassette **109 F**
Aux commandes d'un droide, vous devez défendre votre aéronef attaqué par les barbares. Dessin en 3D. Recharge des batteries régulière. Bonne animation.

METROCROSS
Cassette **105 F** Disquette **155 F**
US GOLD a réalisé avec METROCROSS un de ses meilleurs logiciels d'arcade. Beaucoup d'action et de dangers vous guettent. Pour les fanas du joystick.

MIAMI VICE
Cassette **109 F**
2 policiers bien connus sont chargés d'arrêter le trafic de la cocaine à Miami. Il s'agit, avec votre véhicule, de vous emparer des bandits. Très bien fait sur le plan du réalisme.

MOLECULEMAN
Cassette **29,90 F**
jeu d'arcade en 3D. Vous êtes une molécule au milieu d'un labyrinthe en 3 dimensions. La radioactivité réduit votre énergie. Heureusement, vous trouvez de l'argent pour construire des bombes et alors, vous pouvez construire votre propre labyrinthe. Excellent logiciel pour un prix vraiment modique.

MONTERRAQUOUS
Cassette **29,90 F**
Petit jeu d'arcade sans prétention de MASTERTRONICS. Une bataille contre des robots dans un genre de labyrinthe. Du déjà vu, mais bien réalisé, avec une bonne animation.

NEXUS
Disquette **159 F**
Le héros est karatéka, agent secret et microinformaticien. Vous devez aider NEXUS, puissante organisation de contre-espionnage, et retrouver l'un de vos amis, perdu depuis peu. L'écran est à plusieurs fenêtres et vous devez démasquer les mauvais agents parmi vos amis. Passionnant.

NEMESIS
Cassette **120 F** Disquette **180 F**
Dans les grottes d'un monde hostile, vous ne pouvez vous défendre qu'avec votre laser. Vous devez piloter votre soucoupe volante habilement pour éviter les murs de la grotte. Excellent logiciel, intéressant, édité par le célèbre KONAMI.

NEMESIS - THE WARLOCK
Cassette **110 F** Disquette **160 F**
Sympathique jeu d'arcade de chez MARTECH. Sensiblement le même thème que NEMESIS. Bon graphisme. Pour les fanas du tir au joystick et qui ont les nerfs solides.

ONE
Cassette **139 F**
Logiciel de chez EPIX. Ce programme met en valeur les qualités de l'AMSTRAD : excellent graphisme, animation très rapide. Un point faible : le bruitage.

ONE MAN AND HIS DROID
Cassette **29,90 F**
Vous êtes gardien de troupeau dans l'espace et vous devez attraper les ramboides avec votre droid. Ensuite, vous devez faire rentrer votre troupeau dans la caverne. Très amusant.

PALITRON
Cassette **115 F** Disquette **169 F**
PALITRON est un robot radioguidé. Son but : détruire de dangereux cristaux. Très belle animation pour une stratégie complexe. Votre engin se déplace dans un labyrinthe de couleurs. Effets 3D. Programme très complexe.

PARABOLA
Cassette **129 F**
Bruce le Robot veut rentrer chez lui. Il doit se recharger régulièrement en ramassant des disques d'énergie et éviter les gardes et les mouvements erratiques de certains disques.

PIPELINE 2
Cassette **29,90 F**

LES PYRAMIDES D'ATLANTIS
Cassette **150 F**
Vous êtes prisonnier dans le labyrinthe intérieur d'une pyramide. Il faut vous en échapper et éviter les pièges. Encore un bon logiciel de chez LORICIELS.

RAD ZONE
Cassette **29,90 F**

RELIEF ACTION
Cassette **160 F** Disquette **200 F**
Tu es le seul survivant d'une mission scientifique dans l'espace. Les autres ont été massacrés par une étrange créature. Le seul moyen pour se sauver est d'arriver jusqu'à la navette de secours mais il y a beaucoup d'obstacles sur le chemin.

SCOOBY-DOO
Cassette **99 F** Disquette **169 F**
SCOOBY a perdu ses amis alors qu'ils visitaient un chateau en ruine. Des fantomes et des démons apparaissent aux seuils des portes, bien décidés à l'empêcher de les retrouver. Allez vous réussir à vous frayer un chemin pour les délivrer.

SHORT FUSE
Cassette **29,90 F**
BORIS pose des bombes partout, dans les plus grandes capitales du monde et vous avez à chaque fois 9 secondes pour la désamorcer.

SPINDIZZY
Disquette **145 F**
Jeu d'arcade en 3D. Le but, dresser la carte d'un étrange monde artificiel, suspendu dans l'espace. Beau graphisme futuriste et très coloré. Plus vous allez vite et plus votre mission sera récompensée.

STAIRWAY TO HELL
Cassette **90 F**
15 cavernes au centre de la terre. Comment échapper au diable et à ses redoutables pièges ? Très beau graphisme.

STARBOY
Cassette **49 F**
Jeu d'arcade. Vous venez de débarquer au pied d'un univers inconnu. Vous devez monter de tableau en tableau, tout en évitant les multiples mines, robots et projectiles qui vous harcèlent tout au long des couloirs.

STARGLIDER
Cassette **149 F** Disquette **199 F**
Ce combat spatial s'appuie sur un graphisme en 3D. Votre vaisseau va parcourir l'espace afin de détruire les ennemis. Le tableau de bord est superbe et l'animation très rapide.

STORM
Cassette **29,90 F**
Corinne, la femme de Storm le guerrier est prisonnière dans le laboratoire de Una Cum. Pour la libérer, vous devez ouvrir la porte du laboratoire mais attention, d'autres dangers vous guettent à l'intérieur. 1 ou 2 joueurs.

STORM 2
Cassette **44,90 F**
Une autre aventure de STORM.

SWEEVO'S WORLD
Cassette **120 F** Disquette **169 F**
Jeu d'arcade avec LAUREL et HARDY.

TRAIL BLAZER
Disquette **169 F**
Avec une boule, vous pouvez rester sur un tapis roulant qui défile devant votre écran. Ce tapis n'erst pas uniforme, parfois il fait rebondir la balle, parfois il tourne, accélère. Logiciel passionnant, un des meilleurs du genre. On ne s'en lasse jamais.

TEMPEST
Disquette **169 F**
TEMPEST met en place une figure géométrique tissée de fils. Placé à une extrémité, vous devez empêcher de méchants cubes de vous y rejoindre, mais la destruction d'un cube provoque un éclatement qui peut vous anéantir. Très original.

TARZAN
Cassette **109 F** Disquette **159 F**
TARZAN est parti à la recherche de JANE qui est prisonnière d'une tribu. Tout y est : les singes, les tigres, la peau de léopard, les flèches empoisonnées. Superbe jeu d'aventure/arcade graphique.

V
Disquette **169 F**
Des aliens reptiles ont réussi à prendre le contrôle de la terre et à encercler l'humanité. C'est à vous que revient le devoir de détruire leur vaisseau mère.

XARX
Cassette **119 F** Disquette **159 F**
A bord de votre vaisseau NIK-NIK, vous pénétrez dans une forteresse d'acier et de silicium et détruisez le générateur central d'énergie tout en évitant l'excellent système de défense et de réparation de vos ennemis.

Z COMME ZARK VADOR
Cassette **109 F** Disquette **169 F**
En scrolling, vous devez détruire les portes de téléportation. Votre objectif : anéantir l'ennemi et collecter l'énergie. Votre engin est sensible aux moindres sollicitations. Excellent graphisme.

ZOIDS
Cassette **110 F** Disquette **169 F**
Dans la terrible guerre qui oppose les ZOIDS BLEUS aux ZOIDS ROUGES, volez au secours des premiers et faites corps avec la machine ZOID pour anéantir les méchants à jamais.

LES JEUX D'AVENTURE

dans lesquels vous êtes un héros qui doit déjouer les pièges tendus par des êtres malfaisants ou délivrer votre bien aimée.

ATLANTIS
Cass. 8268 **149 F** Disq. 8269 **199 F**
Vous partez à la recherche de l'Atlantide. Ce jeu d'aventure graphique et sous-marin vous permettra de connaitre la gloire et la richesse ou la mort selon que vous réussirez ou non à déjouer les pièges ennemis.

BATMAN
Cass. 8064 **119 F** Disq. 8094 **189 F**
Dans ce jeu d'aventure graphique, parcourez les quelques 150 tableaux qui vous permettront de lancer l'opération ultime "SOS". Un classique du genre, également disponible pour PCW. Superbe.

CAP SUR DAKAR
Disq. 8493 **295 F**
Après RAID SUR TENERE, CAP SUR DAKAR est une simulation du célèbre rallye. Trouvez vos sponsors, préparez votre véhicule et partez pour la course à travers le désert. Et en plus, c'est drole.

CRAFTON ET XUNK
Cass. 8605 **115 F** Disq. 8606 **195 F**
Jeu d'aventure/arcade. Ce super logiciel en 3D vous fera parcourir plusieurs salles à la recherche de huit codes d'accès à un ordinateur central afin d'éviter la destruction de votre planète. Très certainement le meilleur de sa catégorie.

LE DIAMANT DE L'ILE MAUDITE
Cass. 8305 **169 F** Disq. 8678 **195 F**
Vous débarquez sur une ile déserte, pleine de pièges. Des monstres ne vous laissent pas en paix. Pour vous enfuir, une seule solution, l'hélicoptère. Réussirez vous ? Excellent graphisme.

DOSSIER G
Cass. 8313 **149 F** Disq. 8314 **199 F**
Vous connaissez GREENPEACE ? Qui a commis l'attentat ? Qu'en est-il aujourd'hui des responsabilités ? Un jeu de réflexes passionnant où vous pourrez anlyser toutes hypothèses.

EDEN BLUES
Cass. 8491 **115 F** Disq. 8491 **195 F**
Enfermé depuis longtemps dans une prison, vous entendez le cri d'une femme. Saurez-vous aller la rejoindre pour vous enfuir ensemble. Un très bon jeu d'aventure arcade.

ELIDON
Cass. 8231 **149 F**
La Fée du Jardin d'ELIDON devra composer la poudre magique qui donnera vie et beauté à toutes les fleurs. Un agréable mélange de poésie et d'action rendent ce jeu fort agréable.

FAIRLIGHT
Cass. 8208 **99 F**
Ce jeu d'aventure arcade mérite sans aucun doute de faire partie de vos autres logiciels. Le but de ce jeu maintenant très classique est de découvrir et d'explorer un maximum de salles. Les phases de combat sont très réalistes.

L'AIGLE D'OR
Cass. 8114 **180 F** Disq. 8112 **200 F**
TILT D'OR 1985, ce superbe jeu d'aventure graphique adapté pour Amstrad vous emmenera à la recherche de l'Aigle d'Or qui vous donnera la puissance et la richesse. Attention, car votre quête sera difficile.

LA GESTE D'ARTILLAC
Cass. 8327 **245 F**
ARTILLAC doit venger sa famille assassinée par des brigands. Seul contre tous, sa quête sera difficile dans ce décor somptueux où chaque pas risque d'être un piège mortel. Toutes vos actions sont gérées par des menus. A posséder absolument.

LORDS OF MIDNIGHT
Cass. 8213 **95 F**
Jeu d'aventure graphique. Ce jeu a la particularité d'être un jeu historique. Plus de 3200 vues panoramiques. Vous devez commander une armée qui refoule les barbares. A vous d'écrire l'épopée.

MANDRAGORE
Cass. 8425 **195 F** Disq. 8498 **295 F**
Grace à ce logiciel français, vous allez pouvoir découvrir le monde étrange de MANDRAGORE. Aidez la princesse Syrella à retrouver son père.

MERCENAIRE
Cass. 8650 **169 F**
Une bataille de l'espace où vous devez détruire le plus grand nombre de robots ennemis à bord de votre vaisseau. Un radar vous indiquera votre position par rapport aux ennemis.

MEURTRE SUR L'ATLANTIQUE
Cass. 8436 **210 F** Disq. 8437 **270 F**
Jeu d'aventure avec texte français et graphique. Vous êtes sur un luxueux bateau en route pour New-York. Il y a des crimes à bord. Le problème est très complexe, les suspects nombreux... A vous de jouer. Passionnant.

MEURTRE A GRANDE VITESSE
Cass. 8123 **149 F** Disq. 8025 **220 F**
Jeu d'aventure avec texte français et graphique. Vous avez une énigme à résoudre. Or, on vous fournit un certain nombre d'indices matériels tels que épingle à cheveux, bout de lime, parfum, lettre manuscrite, etc... A vous de jouer les Sherlock Holmes.

MLM3D - EVASION DE LA LUNE
Cass. 8142 **159 F** Disq. 8144 **195 F**
Arrivé sur la lune contre votre volonté, votre seul désir est de vous échapper et de vous emparer de la seule fusée disponible. Vous avez vos MLM (Modules Lunaires Motorisés) à canons à plasma mais de nombreux ennemis vous guettent. Jeu réalisé à 100 % en langage machine.

MONTSEGUR
Cass. 8363 **149 F** Disq. 8156 **195 F**
Jeu d'aventure en français. Ce jeu graphique vous emmenera au temps de l'hérésie cathare à la recherche du "Sacré Graal". Il se cache quelque part dans le terrible chateau de Montségur. Excellente animation.

MYSTERE DU KIKEKANKOI
Cass. 8111 **169 F**
Jeu d'aventure graphique et texte en français. Vous devez vous montrer héroïque pour franchir les obstacles qui vous permettront de délivrer votre fiancée. 50 tableaux. Un des meilleurs jeux d'aventure.

ORPHEE
Disq. 8497 **249 F**
Le super jeu d'aventure graphique et texte en français. 330K de mémoire. Plus de 200 tableaux. Vous devez vous battre contre les forces vives du Mal, éviter les pièges et vous mesurer à Satan. Passionnant.

PACIFIC
Cass. 8046 **115 F** Disq. 8045 **165 F**
Vous êtes le scaphandrier qui part à la chasse au trésor. Pas moins de 32000 tableaux différents vous attendent, hérissés de coraux, d'algues et de plantes. Un jeu tout en nuance...

RAID SUR TENERE
Cass. 8423 **165 F** Disq. 8642 **229 F**
Jeu d'aventure et de simulation de conduite automobile. Gagner un rallye en plein désert africain n'est pas une mince affaire. Première difficulté : convaincre les sponsors exigeants et choisir son matériel afin de déjouer les pièges du désert.

SNOW BALL
Cass. 8532 **99 F**
Un jeu d'aventure en anglais où toute l'histoire se déroule dans l'espace interstellaire. A réserver aux anglicistes avertis.

THE HOBBIT
Cass. 8181 **225 F**
Le plus fabuleux jeu d'aventure tiré du livre "Le seigneur des anneaux". Bilbo le Hobbit part découvrir le pays enchanté. Le livre en français est désormais fourni avec le logiciel.

VERA CRUZ
Cass. 8413 **240 F** Disq. 8495 **290 F**
Vera s'est suicidée. Sur les lieux de l'incident, vous relevez les indices qui vous permettront de mener à bien votre enquête. L'énigme n'est pas simple mais s'agit-il vraiment d'un suicide ?

WARRIOR
Cass. 8406 **135 F**
Jeu de rôle et d'aventure. Vous devez affronter des monstres dans un immense chateau (environ 800 pièces). Avant cela, vous aurez dû choisir vos alliés. Excellent graphisme et animation.

WARRIOR +
Disq. 8529 **149 F**
Jeu d'aventure et d'arcade. Votre but est de retrouver les 12 parchemins disséminés dans un chateau. Mais, si en cours de route, vous perdez la vie, lorsque vous recommencerez le jeu, les parchemins ne seront plus aux mêmes endroits. Graphisme exceptionnel.

ZORRO
Cass. 8398 **90 F** Disq. 8091 **140 F**
Jeu d'aventure graphique tiré des célèbres épisodes du feuilleton. Vous défendrez les opprimés contre les méchants.

SRAM
Disq. 8474 **195 F**
Vous pénétrez dans le monde étrange de SRAM. Vous avez été sélectionné pour délivrer la famille royale prisonnière du dictateur. Un jeu d'aventure au graphisme exceptionnel.

L'AFFAIRE SYDNEY
Cassette **169 F** Disquette **220 F**
Enigme policière de haut niveau, réalisée par l'équipe de VERA CRUZ. Cette nouvelle et passionnante aventure vous tiendra longtemps en haleine. Graphisme très soigné comme tous les logiciels INFOGRAMMES.

ASTERIX
Cassette **109 F** Disquette **169 F**
ASTERIX LE GAULOIS en logiciel. C'est désormais fait grace à MELBOURNE. Vous retrouverez dans ce jeu d'aventure les différents personnages de votre bande dessinée favorite. Excellent graphisme.

LES AVENTURES DE JACK BURTON
Cassette **125 F** Disquette **175 F**
Ce jeu de chez ACTIVISION relate l'histoire de JACK BURTON. Tiré du film, ce logiciel américain est fort bien réalisé. Le graphisme est très riche en couleurs et l'histoire passionnante pour celui qui comprend un peu l'anglais.

BARBARIAN
Cassette **105 F** Disquette **165 F**
Tiré du célèbre film, BARBARIAN vous amènera dans les combats épiques de la préhistoire où une vie ne vaut rien et où les adversaires s'affrontent avec une cruauté effroyable. La loi de la jungle. Magnifique graphisme et beaucoup de sang. Le joueur affronte dans un duel à l'épée 7 guerriers d'habileté croissante jusqu'au duel final contre DRAX.

BIG BANG
Disquette **290 F**
Encore un bon jeu d'aventure de chez FIL. Ce jeu français vous fera pénétrer dans des mondes étranges. Superbe graphisme, jeu très long qui vous tiendra longtemps en haleine. Pas facile pour les débutants et les tout jeunes.

COSA NOSTRA
Cassette **150 F** Disquette **200 F**
Jeu policier et d'aventure graphique édité par LORICIELS. C'est le milieu de la mafia à Chicago. De nombreux pièges vous attendent et un tir de mitraillette peut vous rayer rapidement de la liste des vivants. Excellent graphisme.

DEMAIN HOLOCAUSTE
Disquette **249 F**
CHIP, éditeur français, a réalisé ici un excellent jeu d'aventure et de simulation. La complexité est assez grande et devrait satisfaire les plus difficiles. Excellent graphisme.

DESPOTIC DESIGN
Cassette **129 F** Disquette **199 F**
Installé au centre du monde, là où nait la vie, un aventurier entouré de ses robots a piraté les programmes d'élaboration des cellules vivantes. Celles-ci ne produisent plus que des êtres maléfiques soumis aux volontés des pirates. La terre vous a mandaté pour détruire les imposteurs et réinitialiser les programmes. Exceptionnel jeu d'arcade, de stratégie et d'aventure en 3D.

DEVIL'S CASTLE
Cassette **159 F** Disquette **220 F**
DEVIL'S CASTLE, le chateau du diable est un excellent jeu d'aventure. Il ressemble à SORCERY : même scénario, avec en plus de la rapidité et des difficultés innatendues. Pas toujours original mais toujours distrayant.

DRAGON'S LAIR
Cassette **99 F** Disquette **169 F**
Neuf épreuves d'arcade devraient vous permettre de sauver la fille du roi. Il faut vaincre le dragon, ce qui n'est pas facile. Excellents graphisme et animation.

DRAGON'S LAIR II
Cassette **109 F** Disquette **169 F**
Suite de DRAGON'S LAIR avec une animation encore plus superbe, proche du dessin animé.

ETHNOS
Disquette **230 F**
Encore un bon jeu d'aventure de chez CHIP, cet excellent éditeur français. L'histoire, simple, mais pleine de pièges et d'innatendu satisfera les amateurs du genre. Bonne animation.

FER ET FLAMME
Disquette **295 F**
Ce super jeu d'aventure se déroule à l'époque de la chevalerie. Des centaines de graphismes, des énigmes à résoudre, une aventure qui vous tiendra en haleine. Un des meilleurs logiciels d'aventure sur AMSTRAD.

FEUD
Cassette **29,90 F**
Petit jeu d'aventure et d'arcade pour CPC 464. Comme pour la plupart des logiciels MASTERTRONICS, la présentation est soignée et le scénario bien ficelé. Un bon rapport qualité/prix. Il faut d'ailleurs savoir qu'il y a des fanas de MASTERTRONICS et que ces derniers n'acquèreront que des logiciels de cette marque.

LA FORMULE
Cassette **109 F** Disquette **169 F**
Le professeur NITRO doit reconstituer la formule de l'antidote qui lui rendra la liberté. Le scrolling multidirectionnel vous permet d'emprunter des trajets divers mais encombrés par des détritus. Le professeur NITRO parviendra-t-il à sortir de sa poubelle ?

GOLDEN TALISMAN
Cassette **44,90 F**
Partez à la recherche du talisman d'or. La route est semée d'embuches et les pièges multiples. Encore un bon jeu de MASTERTRONICS.

THE GREAT ESCAPE
Cassette **109 F** Disquette **155 F**
Tiré du film La Grande Evasion avec Steve Mac Queen, ce logiciel est tout à la fois de l'arcade, du tir, de l'aventure avec les pièges tendus pas les allemands qu'il faut déjouer. Un excellent logiciel de chez OCEAN de la même veine que BATMAN.

HARRY AND HARRY
Disquette **230 F**
Super énigme policière avec inspecteur, bandit, poursuite, etc... ERE INFORMATIQUE nous a habitué à des logiciels de qualité et celui-ci ne faillit pas à la règle. Vous êtes le détective privé et vous êtes kidnappé à la place du professeur Harrisson. Un but : vous échapper.

INCANTATION
Disquette **219 F**
Logiciel d'aventures fantastiques et magiques de chez FIL. Un genre nouveau et un peu effrayant qui devrait combler les amateurs du genre. Superbes tableaux et très belle présentation du jeu.

INERTIE
Cassette **109 F** Disquette **169 F**
Une fusée robot dans des planètes labyrinthes où sont tenus prisonniers des savants, derniers remparts de l'humanité menacée. Vous êtes le sauveur. Les planètes n'ont pas de gravité et c'est l'impulsion de départ qui donne la direction. Beau graphisme.

KRAFTON ET XUNK
Cassette **115 F** Disquette **195 F**
Extraordinaire jeu d'aventure en 3D de chez ERE. L'un des plus grands best sellers chez GENERAL. Nombreux tableaux, graphisme admirable. Une aventure fascinante pour jouer en famille.

LITTLE COMPUTER PEOPLE
Disquette **150 F**
Jeu très original. Dans une maison de poupée vit HARRY, petit personnage très sympathique, très affectueux. Il a des réactions humaines et déprime si vous ne vous occupez pas de lui. C'est en fait un parfait compagnon dont vous connaitrez rapidement les besoins que vous devrez satisfaire.

THE LAST MISSION
Cassette **F** Disquette **F**
Jeu d'aventure et d'arcade. Bataille de l'espace, de chars galactiques, de robots, THE LAST MISSION avec son excellent graphisme devrait plaire aux amateurs du genre.

LIVINGSTONE SUPONGO
Cassette **150 F** Disquette **220 F**
Vous partez à la recherche du Docteur Livingstone. Dans la jungle, de nombreux dangers vous guettent : tigres, tribus hostiles, piranhas, torrents tumultueux, etc... Parviendrez-vous à retrouver le docteur ?

MARCHE A L'OMBRE
Cassette **149 F** Disquette **220 F**
On vous a volé votre mob et vous devez en rattraper les morceaux pour amener votre meuf au concert. Des voyous vous cherchent querelle. Le logiciel est fourni avec le disque de Renaud.

MANHATTAN
Cassette **145 F** Disquette **180 F**
Ce jeu d'aventure a été tiré du film MANHATTAN. Pour ceux qui ont vu le film, il s'agit d'une énigme policière à résoudre. Bon graphisme et belle animation.

MASQUE
Disquette **195 F**
Encore une bonne énigme policière que vous résoudrez grâce à votre perspicacité. Excellent logiciel. Les tableaux sont très détaillés et le graphisme est superbe.

MISSION TORPEDO
Disquette **230 F**
Passionnante aventure policière éditée par ERE. Dans la lignée de SRAM, d'EDEN BLUES ou de PACIFIC, ce logiciel est fort original. Excellent graphisme et une fin surprenante.

NITROGLYCERINE
Cassette **109 F** Disquette **199 F**
Les aventures de LUCKY LUKE sur micro. Le jeu est divisé en plusieurs phases : action, réflexion, duel au six coups. Excellent graphisme dans le style de MORIS le dessinateur.

LE PACTE
Disquette **220 F**
Grand jeu d'aventure de LORICIELS. Bon graphisme, beaucoup de tableaux, un scénario passionnent. Un bon logiciel français qui ne vous décevra pas.

PASSAGERS DU TEMPS
Disquette **230 F**
Tout nouveau jeu d'aventure de chez ERE. Une grande saga dans l'espace. Très beaux tableaux, graphisme soigné. Passionnant. Votre oncle inventeur a disparu dans sa villa où pullulent les surprises. Vous trouverez entre autres une étrange machine qui lance un véritable défi à la raison...

PASSAGERS DU VENT
Disquette **299 F**
Le grand succès d'INFOGRAMES. Dans un magnifique coffret, vous trouverez un logiciel d'aventure qui vous mènera sur un grand voilier dans des aventures palpitantes. A acquérir absolument, aussi fascinant qu'ORPHEE.

PASSAGERS DU VENT II
Cassette **290 F** Disquette **290 F**
Suite des PASSAGERS DU VENT, poursuite et nouvelles aventures.

PAWN
Disquette **240 F**
Vous voyagez dans un monde étrange, vous transportez un message sans saisir parfaitement les raisons de votre mission. Logiciel étrange et très sophistiqué. Pour les amateurs de logiciels curieux.

PROHIBITION
Cassette **129 F** Disquette **210 F**
Encore un bon jeu d'aventure de chez INFOGRAMES. Une présentation toujours aussi soignée, des graphismes saisissants de réalisme. Un jeu qui vous procurera de longues heures de réflexion.

ROBINSON CRUSOE
Disquette **199 F**
Après la lecture du roman de Daniel DeFoe, vous pourrez vous sortir des mauvaises situations de Robinson et retrouver la civilisation. Excellents graphisme et animation.

SABOTEUR
Cassette **149 F** Disquette **195 F**
Vous êtes mercenaire et les arts martiaux n'ont plus aucun secret pour vous. Vous allez prendre un bateau, saisir une liste de mercenaires et vous échapper avec un hélicoptère, le tout sans perdre de temps.

SABOTEUR II
Cassette **119 F** Disquette **169 F**
Il s'agit ici d'une héroïne. Tout le reste, aventure, scénario, décors, sont indentiques à SABOTEUR. La mission est toujours aussi passionnante.

SAPIENS
Cassette **140 F** Disquette **200 F**
Plus de 3 millions de lieux différents. Tu es TAUROC, homme de néanderthal et tu parcours les plaines et les collines pour survivre dans un monde hostile et sauvage. A chaque jour sa peine, à chaque tableau son histoire.

SARACEM
Cassette **109 F** Disquette **169 F**
De jeunes soldats aventureux sont prisonniers des indiens Saracems. Vous devez les retrouver et tuer le cher des Saracems sur un parcours semé de pièges et d'embuches.

LE SECRET DU TOMBEAU
Cassette **160 F** Disquette **200 F**
Archéologue, vous partez à la recherche d'une pierre dans la forêt amazonienne. Cette pierre vous permettra de parvenir à la pyramide des aztèques. Mais que de pièges, de passages secrets, de gardiens menaçants pour parvenir au tombeau...

SHOCKWAY RIDER
Cassette **109 F** Disquette **159 F**
Les motards vont faire la tournée du SHOCKWAY. C'est à dire passer par une douzaine de quartiers différents et faire face à divers dangers : voleurs, bandes adverses, passants à éliminer, etc... Etes-vous de vrais durs ?

SPELLBOUND
Cassette **44,90 F**
Vous êtes le chevalier magique parti au secours de votre précepteur et de sept autres innocents. Ce jeu d'adresse et d'aventure utilise un menu fenêtre très performant.

SRAM 1
Disquette **195 F**
Aventure en 3 langues : français, anglais, allemand. Un ermite et une sorcière vous appelent au secours pour aller libérer le Roi prisonnier du Grand Prêtre. Très beau graphisme et beaucoup d'humour.

SRAM 2
Disquette **220 F**
Le but du jeu est d'assasiner le Roi tyran pour que le Grand Prêtre retrouve son pouvoir. C'est l'inverse de SRAM 1.

STRYFE
Cassette **100 F** Disquette **220 F**
Vous incarnez de bons gnomes aux prises avec de méchants monstres au cours d'un dangereux périple qui vous entrainera de chateaux en abbayes, de villages en places fortes afin de débusquer le Maitre des Démons qui vous harcèle.

TEMPLIERS
Disquette **220 F**
Choissisez votre type de personnage, entrainez-le au combat ou initiez-le à la magie et choisissez l'un des 4 programmes. Tout est prêt pour l'aventure... TEMPLIERS vous entrainera dans l'univers fantastique des contes médiévaux. Enfin, un jeu de rôle étonnant.

TOP SECRET
Disquette **240 F**
Fervent partisan de votre président, vous apprenez que ce dernier vient d'être victime d'un coup d'état et est détenu dans une prison au sud de la capitale par des guérilleros. Vous vous transformez en agent secret pour secourir votre président.

WARLOCK
Cassette **110 F** Disquette **160 F**
Vous êtes le diabolique DOCHLORD, prisonnier des forces du bien dans votre chateau. Vous avez des potions qui vous permettent de vous transformer en goblins ou en troll. Trouvez le cristal du pouvoir pour combattre le sorcier blanc.

ZOMBIE
Cassette **140 F** Disquette **169 F**
Les morts vivants envahissent la planète et se nourrissent de la chair des vivants. Vous vous sauvez en hélicoptère mais vous allez manquer d'essence. Votre but : en trouver. Mais attention, gare aux Freak's Angels.

ZOXAN
Cassette **160 F** Disquette **200 F**
12 jours de combats et de voyages dans l'espace où il faut détruire tous les vaisseaux ennemis avant d'arriver sur Hullm. Puis, vous allez tenter de délivrer les habitants d'Hullm. Découvrez les passages secrets, évitez les gardes et les labyrinthes.

ZUB
Cassette **44,90 F**
Malgré votre réputation de tire au flanc, le roi ZUB vous charge d'une mission à travers l'espace. Voyageant par téléporteur, vous devez affronter des robots sans âme et sans pitié. Musique, graphisme et effets spéciaux dus à l'apesanteur sont très réussis.

1001 BC
Cassette **195 F** Disquette **199 F**
Encore un best seller de chez ERE INFORMATIQUE. Pour ceux qui ont aimé SRAM ou PACIFIC, 1001 BC est une odyssée qui les passionnera. Bruitage et graphisme très propres.

FUTUR NIGHT
Cassette **109 F** Disquette **179 F**
GREMLINS a signé là un bon jeu d'aventure dans la veine de FAIRLIGHT. Il y a également de l'arcade. Graphisme, bruitage et animation parfaits.

LE MYSTERE DE PARIS
Disquette **195 F**
Une machine infernale au cœur de Paris. JAMES DEBUG doit lutter contre les pièges de la ville et du temps afin de vaincre ce complot diabolique. Un jeu nouveau à chaque partie.

LES JEUX DE SIMULATION DE SPORTS.

Vous êtes un sportif et vous devez pratiquer avec adresse un ou plusieurs exercices pour remporter la coupe.

AMSGOLF
Cass. 8540 **99 F** Disq. 8565 **149 F**
Simulation de golf. Amateurs de ce sport fantastique, été comme hiver, pratiquez le golf sans quitter votre micro préféré et essayez d'améliorer toujours votre score. Ce jeu fera, sans aucun doute, la joie des plus difficiles.

FOOT
Cass. 8323 **160 F** Disq. 8324 **200 F**
Jeu de simulation sportive du football. Vous avez deux équipes et tous les joueurs sont paramétrables. Chacun peut avoir sa tactique de jeu qui lui soit propre. Génial pour les fans de ballon rond.

KNIGHT GAMES
Cass. 0000 **85 F** Disq. 0000 **139 F**
Combattant de l'époque médiévale, vous devrez participer à 8 épreuves différentes afin de prouver votre force. Un jeu très bien fait et varié qui séduira plus d'un amateur du genre.

SNOOKER
Cass. 8161 **99 F** Disq. 8191 **149 F**
Jeu de simulation au billard anglais. Tous les coups autorisés sont répertoriés. Se joue contre un autre joueur ou contre l'ordinateur. Excelle. logiciel. L'un des plus vendus sur AMSTRAD.

TENNIS 3D
Cass. 8664 **160 F** Disq. 8564 **200 F**
Logiciel de simulation de tennis. Jouez au tennis avec AMSTRAD. Un logiciel où tout est redéfinissable : nature du terrain, niveau de difficulté et nombre de joueurs. Un tennis 3D digne de ce nom.

WINTER GAMES
Cass. 8084 **90 F** Disq. 8172 **139 F**
Dans un décor somptueux, vous allez participer aux Jeux Olympiques d'Hiver. Essayez de gagner les médailles d'or tant convoitées. Si vous pulvérisez le record du monde, votre nom restera gravé sur la disquette. Un bon jeu pour se rafraichir.

WORLD CUP CARNIVAL
Cass. 8108 **119 F** Disq. 8106 **195 F**
Vous allez pouvoir revivre les grands moments de Coupe du Monde à Mexico. Possibilité de jouer de 1 à 8 joueurs. Parviendrez vous à faire gagner la coupe à votre équipe préférée ?

ROOMTEN
Cass. 0000 **119 F** Disq. 0000 **149 F**
Le tennis du futur. ROOMTEN est une simulation de tennis en état d'apesanteur. Il est possible de jouer à deux ou contre le micro. Le graphisme vectoriel en 3D est du plus bel effet.

AMERICA'S CUP
Cassette **119 F** Disquette **169 F**
Simulateur de voile très connu des fanas. Vous participez à l'AMERICA'S CUP ce qui n'est pas rien. A vous de piloter au mieux votre voilier en fonction du temps, du vent, des courants, etc...

5A SIDE SOCCER
Cassette **44,90 F**
Encore un jeu de FOOTBALL et à un prix foudroyant. La qualité n'est pas négligée et vaut largement certains jeux coutants plus du double. N'existe malheureusement pas en disquette.

ATHLETE
Cassette **160 F** Disquette **200 F**
LORICIELS, le génial éditeur de logiciels français a sorti enfin un logiciel de simulation sportive plundisciplinaire. ATHLETE est saisissant de réalisme et mettra à rude épreuve vos joysticks. Vive les microswitchs.

FRAME
Cassette **125 F** Disquette **179 F**
Super jeu de bowling. Se joue à un ou plusieurs joueurs. Graphisme superbe. A conseiller aux fans de MACADAM BUMPER et autres COBRAZ PINBALL.

HYPER BOWL
Cassette **29,90 F**
Super jeu de bowling de MASTERTRONICS. Se joue à un ou plusieurs joueurs. Excellent graphisme. Prix très compétitif.

JEUX SANS FRONTIERES
Cassette **109 F**
Le célèbre jeu de la télé sur logiciel. Série de nombreux jeux très distrayants. Ce vrai jeu familial se joue à plusieurs.

KONAMI'S GOLF
Disquette **180 F**
Grand simulateur de golf, de loin le meilleur pour AMSTRAD. Exercez vous sur ce 18 trous et vous deviendrez un virtuose du club. Plusieurs niveaux de difficulté. Très beau graphisme.

LEADER BOARD
Cassette **120 F** Disquette **175 F**
US GOLF a signé avec LEADER BOARD un de ses plus beaux logiciels. Cette simulation sportive de golf vous fera croire que vous êtes le nouveau Ballesteros des greens. Beaucoup de difficultés et de doigté pour parvenir au 18e trou. Bonne chance.

LEADER BOARD TOUR
Cassette **60 F F** Disquette **115 F**
La suite de LEADER BOARD avec un circuit sur les principaux terrains de golf. Le tout à un prix vraiment compétitif.

VOLLEY BALL
Cassette **140 F** Disquette **198 F**
Possibilité de jouer à deux ou contre l'ordinateur ou bien simplement de regarder l'ordinateur jouer tout seul. Le scrolling de l'écran s'adapte à merveille aux différents mouvements de la balle et des joueurs sur tout le terrain.

LES JEUX DE SIMULATION DE COMBAT

Vous vous battez contre un adversaire en respectant les règles et les prises du sport de combat pratiqué.

3D BOXING
Cass. 8254 **120 F** Disq. 8255 **169 F**
Jeu de simulation de boxe. Vous vous battez contre les champions de boxe, à armes égales. De quoi satisfaire pas mal de fantasmes. Le graphisme est excellent et l'animation très prenante. Très facile à utiliser par les débutants.

THAI BOXING
Cassette **89 F** Disquette **129 F**
Les boxeurs thailandais sont renommés pour leur agilité. Les coups foudroyants du karaté et les dons de la boxe réunis dans un seul but, infliger le plus de douleur possible à l'adversaire. Six décors fantastiques.

UCHIMATA
Cassette **120 F** Disquette **169 F**
Simulation de judo en 3D. Le consultant technique d'UCHIMATA n'est autre que BRIAN JACKS, ceinture noire. Il a gagné 11 fois les championnats d'Angleterre. Prises époustouflantes, séquences animées encore jamais vues.

YEAR KUNG FU 2
Cassette **109 F** Disquette **179 F**
Dans YEAR KUNG FU, vous avez appris à survivre aux attaques des maitres en art martiaux. Dans YEAR KUNG FU 2, vous devez vous mesurer à des adversaires encore plus redoutables et encore mieux armés.

BARRY MAC QUIGAN
Cass. 8365 **119 F** Disq. 8638 **169 F**
Pratiquez le "noble art" avec BARRY MAC QUIGAN. Montez sur le ring et affrontez les différents adversaires jusqu'à l'ultime combat où seule la victoire vous rendra célèbre. Graphisme et animation d'une rare finesse. Certainement le meilleur de sa catégorie.

ROCK'N WRESTLE
Cass. 0000 **99 F** Disq. 0000 **149 F**
Tel l'ANGE BLANC, le célèbre catcheur, vous allez monter sur le ring pour vous livrer à un combat sans merci. Le graphisme et l'animation font de cette simulation de catch un modèle du genre.

LES JEUX DE SIMULATION ECONOMIQUE

Vous êtes en possession d'une affaire, vous devez faire fructifier vos biens mais les difficultés s'accumulent.

UNE AFFAIRE EN OR
Cass. 8258 **139 F**
Vous voilà le patron de l'APPLE COMPANY qui fabrique des compotes. C'est un jeu de simulation économique qui peut se jouer à quatre joueurs. Le graphisme est très bon.

LE MILLIONNAIRE
Cass. 8109 **169 F**
Jeu de simulation économique comme MANAGER. Il s'adresse aux PDG en herbe et à ceux qui veulent tester leurs réflexes de décideurs face à diverses situations économiques. Le Millionnaire est un jeu passionnant.

MANAGER
Cass. 8348 **159 F** Disq. 8490 **225 F**
Logiciel de simulation économique. Vous agirez sur l'embauche, la production, le marketing, la publicité, etc... Vous subirez des grèves, des problèmes de fabrication. A vous de prouver que vous êtes un chef d'entreprise responsable et compétent. Logiciel français.

LA BATAILLE DES BREVETS
Cassette **199 F** Disquette **229 F**
Excellent logiciel économico-éducatif. Ce jeu de simulation économique réalisé par l'éditeur MPS remporte un vif succès. Il ne présente pas trop de difficulté pour les jeunes amateurs.

LES JEUX DE SIMULATION de PILOTAGE

Adresse au joystick et réflexion vous permettront de faire atterrir votre avion. Pas facile. A déconseiller aux grands nerveux.

3D GRAND PRIX
Cass. 8488 **99 F** Disq. 8489 **145 F**
Le meilleur des jeux de simulation de courses de voitures à ce jour. Vous êtes au volant et vous voyez vos roues tourner et vos compteurs s'animer. Le graphisme est magnifique et plairait surement à Alain Prost. 9 circuits à courir.

3D STUNT RIDER
Cass. 8235 **99 F** Disq. 8613 **149 F**
Arcade simulation. Le monde de la cascade et de la moto n'a pas de secret pour vous ? Alors relevez le défi et jouez les Rémi Julienne sur votre superbe moto. Il vous faudra alors sauter par dessus un nombre toujours croissant d'autobus.

DAMBUSTER
Cass. 8060 **95 F**
Votre objectif : 3 barrages allemands. Le but est de les détruire à l'aide de votre bombardier Lancaster équipé de missiles spéciaux. Puis retour à la base. Enfin, un véritable simulateur de combat.

FIGHTER PILOT
Cass. 8053 **85 F** Disq. 8055 **135 F**
Le best-seller des simulateurs de vol. Vous êtes un pilote de F15, le plus fabuleux chasseur américain et vous apprenez à décoller, atterrir et combattre sur votre radar de vol. Excellente animation.

LOCOMOTION
Cass. 8536 **29 F**
Il vous faudra aider votre locomotive à suivre un parcours bien déterminé. mais pour cela, il faudra poser des rails au bon endroit afin de faire rouler votre loco. Un jeu qui plaira beaucoup aux jeunes enfants.

MISSION DELTA
Cass. 8125 **169 F** Disq. 8590 **220 F**
Jeu de simulation de pilotage, MISSION DELTA est aussi un jeu d'aventure graphique. Au poste de pilotage de votre puissant intercepteur, vous pénétrez dans la Zone Delta dont personne n'est jamais revenu.

RALLY II
Cass. 8149 **95 F** Disq. 8571 **195 F**
Logiciel de simulation de course auto. Vous pilotez une voiture dans 10 étapes différentes. Ce logiciel français est entièrement reconfigurable. Vous pouvez recréer votre parcours et le sauvegarder.

SKY FOX
Cass. 8352 **99 F**
Un logiciel qui a été classé meilleur jeu d'action. Aux commandes de votre chasseur dernier modèle, vous allez affronter différents ennemis, en fonction du niveau de difficulté. Ce logiciel d'une qualité exceptionnelle vous fera pénétrer au cœur de l'action.

SPACE SHUTTLE SIMULATEUR
Cass. 8377 **190 F**
Simulateur de pilotage de navette spatiale. Vous allez dans la Lune pour vous saisir d'un satellite. Le pilotage est délicat et il faut étudier sa vitesse et ses angles d'approche.

SPITFIRE 40
Cass. 8414 **149 F** Disq. 8670 **159 F**
1939/1945 comme si vous y étiez ! De l'apprentissage au combat, ce simulateur de vol vous donnera vraiment l'impression de combattre à l'époque héroïque. Possibilité de sauvegarder la partie en cours.

STRIKE HARRIER FORCE
Cass. 8694 **99 F** Disq. 8693 **139 F**
Vous êtes LE pilote de HARRIER que tout le monde attendait. Vous aurez pour mission de détruire des bases ennemies. Mais il vous faudra vous ravitailler en vol et cette manœuvre est des plus délicates. On peut même franchir le mur du son. Fantastique.

TOMAHAWKS
Cass. 8610 **99 F** Disq. 8712 **149 F**
Ce simulateur de vol en hélicopère n'est pas à mettre entre toutes les mains. Le pilotage d'un hélico demande des heures d'entrainement, mais si vous vous sentez l'âme d'un héros, n'hésitez pas et courez chez votre revendeur préféré.

TURBO ESPRIT
Cass. 8621 **129 F** Disq. 8194 **179 F**
Un jeu venu d'outre-Manche. Au volant de votre LOTUS ESPRIT, parcourez la ville à la poursuite des trafiquants de drogue et détruisez leurs voitures. Un jeu de réflexes et de réflexion.

ACADEMIX
Disquette **169 F**
Dans le même style que TAUCETI, nous sommes en 2213. Pour réussir son diplôme de pilote, il faut réaliser sur un simulateur 20 missions en 5 niveaux. Réflexes, rapidité, finesse, telles sont les qualités exigées pour devenir un bon pilote.

ACE
Cassette **119 F** Disquette **169 F**
Simulateur de pilotage et de tir. Un des meilleurs du genre. Vous devez bombarder les unité ennemies au sol et échapper aux attaques de l'adversaire. Une mission de combat fascinante.

ACE OF ACES
Cassette **109 F** Disquette **169 F**
Du tir pur. Pour les fanas du joystick, ça barde. Les ennemis sont partout et seul un tir d'enfer vous permet de vous en tirer. Excellents graphisme et bruitage.

ACROJET
Cassette **119 F** Disquette **169 F**
Simulateur d'acrobaties aériennes. Vous êtes pilote etr vous vous inscrivez au décathlon ou au pentathlon des championnats d'acrobatie. Votre score varie en fonction de votre talent à réaliser les figures imposées. Vous serez aussi noté pour vos atterrissages et décollages. Pour ceux qui ont le cœur bien accroché.

BLUE WAR
Disquette **200 F**
Simulateur de pilotage de sous-marin. BLUE WAR vous permet de torpiller les convois ennemis mais gare aux escorteurs et aux charges sous-marines. Très distrayant.

ENDURO RACER
Cassette **105 F** Disquette **150 F**
Le simulateur fait de vous un pilote de motocross dans une course d'enduro. Très amusant. Un best seller parmi les meilleurs simulateurs, créé par l'éditeur américain ACTIVISION.

FORMULA ONE SIMULATEUR
Cassette **29,90 F**
Simulateur de courses de voitures de formule 1. Bien que moins sophistiqué que 3D GRAND PRIX, ce logiciel satisfera les fanas de pilotage à petit budget.

GRAND PRIX 500CC
Cassette **160 F** Disquette **200 F**
Super course de moto de chez LORICIELS. Vous avez deux tableaux, l'un pour votre adversaire, l'autre pour vous. Effet saisissant, gare aux chutes à 200 km/h. Beaucoup moins dangereux toutefois que dans la réalité.

INFILTRATOR
Cassette **119 F** Disquette **189 F**
Simulateur de vol d'hélicoptère mais aussi mission d'espionnage dans une base ennemie. Très réaliste. Choix de plusieurs missions. Apprentissage. Une fois pénétré dans la base à l'aide de faux papiers, il va vous falloir prendre en photo des documents confidentiels.

MLM 3D
Cassette **160 F** Disquette **220 F**
Simulateur de conduite de véhicule lunaire de chez CHIP. Pilotez sur la lune sans danger grâce à votre joystick. Très amusant. Excellent graphisme.

SCALECTRIX
Cassette **109 F** Disquette **160 F**
Simulateur de course automobile où vous créez le circuit. Se joue à 1 ou à 2. Vous pouvez percuter, pousser ou même écraser l'autre voiture. 3 sortes de courses, différentes longueurs de lignes droites, véritable effet de dérapage.

SILENT SERVICE
Cassette **99 F** Disquette **159 F**
Un simulateur de sous-marin dans le Pacifique pendant la seconde guerre mondiale. Votre mission est de trouver les navires japonais sur une mer déchainée. Mais l'adversaire est corriace et gare aux mines.

SPEEDKING
Cassette **29,90 F**
Superbe course de motos. Vous avez 19 concurrents particulièrement déterminés. Amusez-vous à défier leurs performances à plus de 200 km/h. Bonne chance.

SUPER CYCLE
Cassette **109 F** Disquette **169 F**
Encore un bon simulateur de chez EPIX. 18 concurrents, une course à plus de 200 km/h. Gare à la chute ou aux glissades dans les virages.

TOP GUN
Cassette **109 F** Disquette **180 F**
Vous êtes aux commandes d'un bombardier F14 TOMCAT. Vous pouvez affronter l'ordinateur ou un adversaire et déjouer leurs manœuvres en les abattant d'un seul coup avec un missile ou grâce à des tirs de mitraillette successifs.

LES JEUX DE REFLEXION

Vous les connaissez tous. Ils se jouent contre l'ordinateur qui est un adversaire redoutable.

3D VOICE CHESS
Cass. 8504 **159 F** Disq. 8505 **245 F**
Enfin un logiciel qui vous permettra d'apprendre à jouer aux échecs ou d'améliorer votre niveau. Graphisme en trois dimensions, possibilité de faire pivoter l'échiquier, sauvegarde, etc... Et en plus, il parle..

AMSTRA DAMES
Cass. 8263 **139 F**
Super jeu de dames, écrit en langage machine. 7 niveaux de difficulté, très rapide. Se battre contre l'AMSTRAD est très difficile, il faut être un joueur confirmé pour gagner.

BRIDGE PLAYER 3D
Cass. 8246 **139 F** Disq. 8684 **270 F**
Ce logiciel de bridge utilise le système ACOL et les conventions de Stayman et Blackwood. Rapide et clair, il conviendra parfaitement au joueur en mal de partenaire. Disponible également pour PCW.

CHALLENGER
Cass. 8013 **159 F**
Jeu de type Reversi. 12 niveaux de difficulté. Idéal pour les forts en maths. L'algorythme est, parait-il, directement issu de l'intelligence artificielle.

COLOSSUS CHESS IV
Cass. 8008 **159 F** Disq. 8010 **245 F**
Un autre jeu d'échec pour AMSTRAD CPC et PCW. Graphisme en 3 dimensions et facilité d'emploi sont ses deux atouts. Partenaire toujours prêt à jouer, ce logiciel est le compagnon indispensable de tous les passionnés.

CYRUS II CHESS
Cass. 8299 **120 F** Disq. 8300 **169 F**
Fabuleux jeu d'échec à 12 niveaux, permet aussi bien au débutant qu'au champion de s'exprimer. Rapide, il permet deux représentations du graphique en perspective ou à plat.

FORCE IV
Cass. 8061 **140 F**
Jeu de réflexion qui se joue avec l'ordinateur. On peut jouer à deux ou sélectionner un adversaire parmi ceux que vous propose l'ordinateur. Plusieurs niveaux de difficulté.

OTHELLO
Cass. 8543 **159 F** Disq. 8371 **195 F**
Logiciel du fameux jeu de réflexion. Plusieurs niveaux de difficulté. Convient aussi bien au débutant qu'au joueur confirmé.

REVERSI CHAMPION
Cass. 8118 **150 F** Disq. 8116 **200 F**
Un jeu très classique que Loriciels nous présente de façon étonnante. Le jeu possède 6 niveaux de difficulté et une bibliothèque de 4000 ouvertures différentes. Possibilité d'utiliser la souris AMX.

PSYCHOTEST
Cassette **100 F** Disquette **135 F**
Mesurez-vous à l'ordinateur en testant votre rapidité de réflexion et de déduction. Ce logiciel ne fait pas appel à des connaissances particulières mais plutôt à votre sens de la déduction. Basé sur les tests d'embauche d'entreprises américaines, PSYCHOTEST vous offrira un divertissement garanti.

LES JEUX DE STRATEGIE

ou WARGAME. Vous êtes le commandant d'une troupe. Vous devez occuper le terrain et faire manœuvrer vos troupes pour obtenir la victoire.

1815
Cass. 8252 **159 F** Disq. 8253 **239 F**
Wargame français très élaboré, fondé sur les campagnes de Napoléon où il fait intervenir l'artillerie, la cavalerie, l'infanterie, etc... Ce logiciel est facile d'utilisation et il permet en plus de programmer son terrain de manœuvre et de le sauvegarder.

BATAILLE D'ANGLETERRE
Cass. 8277 **115 F** Disq. 8589 **195 F**
Jeu de simulation type Wargame. Vous organisez la bataille contre les bombardiers. Nombreux combats aériens et tableaux très variés. Logiciel d'excellente qualité graphique.

BATAILLE DE MIDWAY
Cass. 8009 **115 F** Disq. 8278 **195 F**
Jeu de simulation type Wargame. Vous attaquez la base japonaise de Midway à l'aide d'avions et de bateaux de débarquement. Vous descendez des avions, coulez des sous-marins, détruisez des bases ennemies. Le wargame le plus vendu...

ELITE
Cass. 8295 **119 F** Disq. 8220 **185 F**
Aux commandes de votre vaisseau COBRA, participez au fantastique voyage et partez pour l'aventure. Il vous faudra choisir vos armes judicieusement pour mener à bien votre mission. Une bonne simulation doublée d'un bon jeu de stratégie.

EMPIRE
Cass. 8316 **195 F** Disq. 8317 **260 F**
Jeu de stratégie fait en France. Vous devez gérer en tant que César une province. Vous avez un stock de vivres et de soldats. En fonction des saisons, vous devez mettre votre province en valeur. Très bien fait.

STRATEGY
Disq. 8687 **220 F**
Un véritable jeu de stratégie. Gérer l'économie en prévision d'une éventuelle attaque ennemie. Vos décisions seront capitales pour protéger vos frontières et éviter toute invasion.

THEATRE EUROPE
Cass. 8631 **115 F** Disq. 8682 **195 F**
Wargame passionnant. C'est la 3e guerre mondiale. Vous êtes le chef de l'OTAN ou du Pacte de Varsovie. Le micro est votre adversaire. Vous contrôlez le déroulement et les conséquences du grand conflit par vos décisions stratégiques.
distance maximum sans incident de parcours tels que la crevaison, la panne sèche et parvenir à bloquer votre adversaire.

ARMYMOVES
Cassette **99 F** Disquette **149 F**
Une simulation de guerre qui ressemble plutôt à un jeu d'arcade tant l'action est rapide. La réflexion n'est cependant pas absente de ce jeu qui devrait séduire les fanas de wargames. Un dernier bon point, l'éditeur est OCEAN, ce qui est un critère de qualité.

BATTLEFIELD GERMANY
Cassette **119 F** Disquette **199 F**
En 1989, un conflit éclate entre l'est et l'ouest. Les Français arrivent avec la F.A.R. (Force d'Action Rapide). L'écran est divisé en module géographique correspondant à la nature du terrain. Se joue seul ou à deux. Une option nucléaire peut être choisie. Excellent wargame.

HMS COBRA
Cassette **299 F** Disquette **299 F**
Super bataille navale avec cartes et plans d'une attaque navale pendant la dernière guerre entre l'aviation, un escorteur, des sous-marins, etc... Très intéressant et excellent graphisme. Magnifique présentation dans un grand coffret.

SENTINEL
Cassette **125 F** Disquette **180 F**
Encore un bon jeu de stratéfie de FIREBIRD. Le but est de remplacer la sentinelle dans sa fonction de régisseur du parc. Vous choisissez un numéro de parc de 1 à 9999. Attention aux robots et objets suspects.

TOBROUK 42
Cassette **115 F** Disquette **195 F**
Les forces de l'Axe et les Britanniques s'affrontent pour la possession de Tobrouk. Il est possible de jouer à deux ordinateurs. Dans ces conditions, vous ne pouvez apercevoir les forces de l'adversaire qu'au moment de l'affronter. Passionnant.

LES JEUX DE SOCIETE

Comme leur nom l'indique, ils se jouent à plusieurs ou contre l'ordinateur : une des applications les plus passionantes de l'informatique.

MILLE BORNES
Cass. 8358 **149 F**
Logiciel du célèbre jeu de société MILLE BORNES. Se joue contre l'ordinateur. Il faut essayer de parcourir la distance maximum sans incident de parcours tels que la crevaison, la panne sèche et parvenir à bloquer votre adversaire.

MONOPOLY
Cass. 8362 **149 F** Disq. 8102 **195 F**
Logiciel du célèbre jeu de société MONOPOLY. Se joue à 2 ou 4 joueurs. Le micro peut vous servir de partenaire ou tenir la banque. MONOPOLY est un jeu familial par excellence.

LE PENDU
Cass. 8680 **99 F**
L'un des plus célèbres jeux d'AMSTRAD. Chacun sait jouer à ce jeu. Il comprend 200 mots de vocabulaire et vous pouvez rajouter les autres. A jouer en famille à partir de 5 ans.

POKER
Cass. 8068 **139 F** Disq. 8070 **195 F**
Ce jeu de poker vous offre deux possibilités. Poker vrai ou poker découvert. Essayez de gagner le plus d'argent possible. Plusieurs niveaux de difficulté.

SAMANTHA FOX
Cass. 8556 **90 F** Disq. 8140 **135 F**
Un STRIP-POKER hors du commun. Pour déshabiller SAMANTHA, vous devrez jouer très serré ! Le bluff est votre meilleur atout. Le graphisme représentant SAMANTHA vous coupera le souffle.

SCRABBLE
Cass. 8356 **220 F** Disq. 8357 **329 F**
Logiciel du jeu SCRABBLE en français. Il vous permet de jouer en famille jusqu'à 4 joueurs. Près de 10.000 mots de vocabulaire, vous pourrez également vous mesurer au micro ou simuler plusieurs joueurs. Vous pourrez alors leur attribuer des niveaux différents.

CINE CLAP
Cass. 0000 **135 F** Disq. 0000 **195 F**
Le cinéma vous passionne ? Ce logiciel va vous permettre de tester vos connaissances cinématographiques. Retrouvez les titres, les réalisateurs ou les acteurs principaux. Un logiciel qui utilise les deux faces de la disquette.

M'ENFIN
Cassette **159 F** Disquette **210 F**
UBISOFT a créé avec M'ENFIN, tiré de GASTON LAGAFFE, célèbre personnage de bandes dessinées de Dupuis, un logiciel de jeux de société. Il s'agit d'une sorte de Cluedo ou énigme policière.

TENSIONS
Cassette **149 F** Disquette **189 F**
Jeu de poker graphique animé. TENSIONS met en scène plusieurs joueurs (6 en plus de vous). Dotés d'un talent de stratégie redoutable, il ne s'agit pas seulement de gagner de l'argent mais d'assister au strip tease d'une charmante personne.

TRIVIAL PURSUIT
Cassette **220 F** Disquette **290 F**
Une super compétition, à jouer seul ou en famille. Des questions sonores et musicales, graphiques ou avec texte pour vous taquiner et vous amuser.

VEGAS POKER
Cassette **29,90 F**
Jack pot de chez MASTERTRONICS. Un bon jeu classique qui devrait vous combler. A jouer à plusieurs et à vous la fortune.

COMPILATIONS

CASSETTE "50"
Cass. 8903 **139 F**
Un logiciel qui vous offre pas moins de 50 jeux différents. Arcade, société, simulation, etc... A conseiller à tous les amateurs de compilation.

DISK "50"
Disq. 8196 **200 F**
50 jeux différents sur une seule disquette ? Principalement des jeux de réflexion, de société, tel Othello, jeux de cartés, etc... A ce prix, difficile de trouver mieux.

COMPUTER HITS 6
Disq. 8442 **195 F**
Deux jeux d'aventure arcade et quatre jeux d'arcade remplissent cette disquette. Il y en a vraiment pour tous les gouts. A ce prix, il n'y a vraiment pas à hésiter.

COMPUTER HITS 10
Cass. 8441 **165 F**
10 jeux d'arcade sur cassette. Des jeux types traditionnels du genre de Punch, Donkey Kong, Chubic Egg, etc... Intéressant pour le prix.

PACK 1955
Disq. 8432 **229 F**
Sur une disquette, deux jeux très connus : The way of the exploding fist (jeu de karaté) et Fighting Warrior (un pasionnant jeu de guerre).

GOLD HITS
Cass. 8462 **120 F** Disq. 8264 **180 F**
Quatre super jeux réunis dans une compilation pour la plus grande joie de tous : Raid, Beach Head II, Supertest et Alien 8. Pour un prix vraiment bas, c'est une compilation à posséder.

THE MILLION I
Cass. 8386 **78 F** Disq. 8387 **118 F**
Compilation de 4 jeux sur 2 cassettes ou une disquette. Ces 4 jeux ont été vendus au million d'exemplaires, ce qui est, sans doute, le record. Il s'agit de Beach Head, Jet Set Willy, Decathlon et Sabre Wulf.

THE MILLION II
Cass. 8016 **120 F** Disq. 8012 **180 F**
Voici la 2e version de They Sold a Million avec à l'affiche Balle de Match, Match Day, Knight Lore et Bruce Lee. Quatre softs sur lesquels il n'y a plus rien à dire.

REFLEXION
Disq. 8620 **239 F**
Cette compilation reprend Amstradames et Challenger de Cobra Soft. Si tout le monde connait les jeux de dames, Challenger est un reversi très rapide présentant douze niveaux de difficulté. Il s'agit donc d'une disquette digne de ce nom.

TAKE 5
Disq. 8351 **229 F**
Voici une bonne recette : un doigt de Flight Path 737, un fond de Survivor, deux cuillérées de Moon Buggy, une pincée d'Atlantis mélangé avec House of Usher. Arcade et simulation.

WORKING BACKWARDS
Disq. 8544 **229 F**
Dark Star, Tank Busters et On the Run composent cette compilation. Un mélange de trois jeux différents de bonne qualité.

BIG 4
Cassette **90 F** Disquette **140 F**
Super compilation d'UBISOFT comprenant 4 logiciels : Combat Lynx, Turbo Esprit, Saboteur, Crystalmass.

MASTERTRONICS Nº 1
Disquette **99 F**
Speed King, Golden Talisman, The Appentice.

MASTERTRONICS Nº 2
Disquette **99 F**
Storm, Formula One Simulator, Molecule Man.

MASTERTRONICS Nº 3
Disquette **99 F**
Into Oblivion, Caves of Doom, Finders Keepers.

GOLD HITS Nº 2
Cassette **109 F** Disquette **169 F**
Break Thru, The Goonies, Golf, Desert Fox, Avenger.

HITS COLLECTION
Cassette **120 F** Disquette **180 F**
4 jeux de chez CHIPS : Zaxx, Buggy 2, MLM 3D, Devil's Castle.

HITS Nº 1
Cassette **160 F** Disquette **198 F**
3 logiciels de chez LORICIELS : Rally II, Infernal Runner, 3D Fight.

HITS Nº 2
Cassette **160 F** Disquette **198 F**
3 logiciels de LORICIELS : Foot, 5^{e} Axe, Tennis.

HITS Nº 3
Cassette **160 F** Disquette **198 F**
3 logiciels de LORICIELS : Tony Truand, Aigle d'Or, Empire.

HIT PACK 1
Cassette **90 F** Disquette **140 F**
Bomb Jack, Airwolf, Franck Bruno Boxing, Commando.

HIT PACK 2
Cassette **90 F** Disquette **140 F**
Scoobidoo, 1942, Antiriad, Jet Set Willy.

KONAMI'S COIN-OP HIT
Cassette **90 F** Disquette **140 F**
Jeux de KONAMI : Ping Pong, Golf, Mikie, Year KungFu, Green Beret.

LES LAUREATS
Cassette **175 F**
Compilation US GOLD : Cauldron 2, Silent Service et Green Beret.

MGT + BACTRON
Disquette **250 F**
Compilation de chez LORICIELS de deux excellents jeux d'arcade, MGT et BACTRON.

MICROPOOL HITS
Cassette **120 F** Disquette **180 F**
Compilation de chez MELBOURNE : Red Hawks, Starion, Rock Wrestle, Exploding Fist.

THE MILLION 2
Cassette **90 F** Disquette **140 F**
3 jeux : Fighter Pilot, Kunf Fumpster, Rambo.

NOW GAMES IV
Cassette **109 F**
5 jeux de chez VIRGIN : Nick, Sorcery, Code Name Mat, Every one's a wally, View to a kill.

OCEAN'S ALL STAR HITS
Cassette **109 F** Disquette **169 F**
6 excellents jeux : Miami Vice, Knight Rider, Short Circuit, Topgun, Street Hawk, Galvan.

PACK JEUX Nº 2
Cassette **145 F** Disquette **195 F**
Compilation de 4 jeux FIL : Sorcery, Cauldron II, Revolution, Great Escape.

PAQUET CADEAU FIL
Disquette **195 F**
Compilation de 3 bons jeux dans un coffret superbe : Gunfight, V, The way of the tiger.

STARGAMES
Cassette **109 F** Disquette **169 F**
4 titres : The way of the tiger, Beach end II, Barry Mac Guigan Boxing, Rescue on Fractalus.

LES EDUCATIFS

Le but du logiciel éducatif est de constituer une aide à un enseignement scolaire ou universitaire. Contrairement à ce qui a pu être dit, l'AMSTRAD présente maintenant un choix très diversifié de logiciels scolaires, pour tous les niveaux.

ALGEBRE
Cass. 8134 **225 F**
Logiciel éducatif créé par VIFI Nathan qui permettra à tous les élèves de 4e et de 3e d'améliorer leurs connaissances en algèbre. Nombreux problèmes et exemples.

ANATOMIE
Cass. 8405 **149 F**
Ce logiciel éducatif présenté sous forme de jeu permettra aux jeunes et aux moins jeunes de connaitre le corps humain. Un graphisme fort sympathique et la simplicité d'emploi font de ce logiciel un bon éducatif.

BALLADE OUTRE-RHIN
Cass. 8002 **195 F** Disq. 8052 **295 F**
Logiciel éducatif d'allemand. Sur le thème du célèbre "Alice au pays des merveilles", les élèves de 3e et 4e pourront améliorer leurs connaissances et avoir ainsi le réflexe de la langue allemande.

BALLADE AU PAYS DE BIG BEN
Cass. 8409 **195 F** Disq. 8429 **295 F**
Idem OUTRE-RHIN mais en anglais.

CAMELEMATHS
Cass. 8286 **149 F** Disq. 8287 **195 F**
Le super jeu pour apprendre les maths à partir de 6 ans. Vous attrapez les chiffres papillons avec un caméléon. Idéal pour apprendre les additions, les soustractions, et les multiplications.

CAMALEMOTS
Cass. 8288 **149 F** Disq. 8289 **195 F**
Jeu éducatif à partir de 6 ans pour apprendre l'alphabet, la composition des mots, jouer au pendu et compter les points. C'est le jeu d'adresse le plus performant dans les éducatifs.

CARTE D'EUROPE
Disq. 8132 **225 F**
Connaissez-vous les 27 pays qui forment l'Europe ? Connaissez-vous au moins 13 fleuves ? Ce logiciel va vous y aider. Conçu par VIFI Nathan, c'est surement une référence à retenir. Niveau 1er cycle.

CIRCULATION SANGUINE
Cass. 8240 **169 F**
Du même auteur qu'ANATOMIE et conçu sur le même principe, apprenez en vous amusant les secrets du système sanguin. Un bon jeu éducatif pour améliorer nos connaissances.

CODE DE LA ROUTE
Cass. 8294 **149 F**
Ce jeu vous initie aux panneaux du code de la route avec questions et réponses. Idéal pour les enfants et les parents qui veulent réviser leur code.

COURS DE BASIC
Cass. 8014 **145 F**
Il ne s'agit plus d'un initiation mais d'un véritable cours. Ce logiciel aura certainement une place parmi les utilitaires des programmeurs débutants pour qui le basic est encore source d'ennuis.

COURS DE PIANO
Cass. 8667 **145 F** Disq. 8668 **185 F**
Transformez votre ordinateur en professeur de piano ? C'est possible grace à ce logiciel simple à utiliser qui vous permettra de prendre le premier contact avec cet instrument fabuleux.

COURS DE SOLFEGE 1
Cass. 8401 **250 F** Disq. 8402 **290 F**
Apprenez de façon facile la lecture des notes en clé de Sol ou Fa (cours et exercices), la durée en temps réel ou à reconnaitre les notes. Premiers pas vers le solfège.

COURS DE SOLFEGE 2
Cass. 8665 **250 F** Disq. 8672 **290 F**
Cette suite du premier cours vous permettra de connaitre les altérations et l'utilisation de la gamme. Toutes les explications sont écrites à l'écran. Ce logiciel s'adresse à tous ceux qui ont maitrisé la première partie.

COURSE A LA BOUSSOLE
Cass. 8105 **99 F**
Logiciel éducatif pour les enfants de 7 à 13 ans. Permet de comprendre la notion des coordonnées et l'utilisation de la boussole.

LA CUISINE FRANÇAISE
Cass. 8028 **245 F**
Si les idées vous manquent pour votre diner, indiquez à l'ordinateur ce dont vous disposez et il vous indiquera les recettes possibles. Très intéressant pour les célibataires en manque d'idées.

EDUCATIF 1 CASSETTE
Cass. 8306 **160 F**
Ce logiciel est destiné à tous ceux qui doivent perfectionner leur orthographe. Il doit apporter une progession sensible de la réussite au fil des exercices. 60 dictées.

EDUCATIF 1 DISQUETTE
Disq. 8307 **220 F**
Cette disquette comporte 4 programmes éducatifs. Mathématique et orthographe sont à l'honneur : dictées, terminaisons et pluriel des noms, écriture des nombres, etc... Un bon logiciel pour les enfants à partir de 7 ans.

EDUCATIF 2 CASSETTE
Cass. 8308 **160 F**
Ce logiciel doit permettre d'acquérir définitivement les règles relatives au pluriel des noms ainsi que les règles de terminaisons des mots.

EDUCATIF 2 DISQUETTE
Disq. 8309 **220 F**
3 éducatifs sur 1 disquette. Exercice de calcul mental pour tous les niveaux. Apprenez à résoudre des problèmes d'algèbre et de géométrie dans le plan et enfin testez vos connaissances et celles de vos amis sur l'histoire. Créez vos propres questionnaires.

EDUCATIF 3 CASSETTE
Cass. 8586 **160 F**
Ce programme comprend 2 éducatifs. 1°) il permet aux enfants d'apprendre à lire et écrire correctement les nombres ; 2°) l'ordinateur fabrique des mots. A vous de les retrouver. A partir de 7 ans. 10 niveaux de difficulté.

EDUCATIF 3 DISQUETTE
Disq. 8607 **220 F**
Un éducatif pour apprendre les tables de multiplication et mieux comprendre la numérotation décimale. Apprendre à lire l'heure et à manipuler une pendule, connaitre plus de 20 règles se rapportant aux débuts des mots. A partir de 7 ans.

EDUCATIF 4 CASSETTE
Cass. 8587 **160 F**
Un logiciel éducatif pour apprendre et s'exercer au calcul mental. Sous une forme très attrayante, il vous propose deux jeux différents pour tous les niveaux.

EDUCATIF 5 CASSETTE
Cass. 8588 **160 F**
Grace à cet éducatif, les élèves des classes de 4e, 3e et seconde vont pouvoir apprendre à résoudre des problèmes d'algèbre et de géométrie dans le plan. Facile d'emploi.

EDUCATIF 6 CASSETTE
Cass. 8036 **160 F**
Ce logiciel est basé sur des exercices de vocabulaire. Les exercices proposés sont essentiellement pratiques. Ils permettent à l'élève d'acquérir une connaissance plus précise et plus étendue du vocabulaire. Niveau 6e et 5e.

EDUCATIF 9 CASSETTE
Cass. 8608 **160 F**
A) Ce programme permet aux enfants d'apprendre à lire l'heure ainsi que les diverses manipulations de la pendule.
B) La deuxième face de la cassette s'adresse aux enfants de 8/9 ans. Ce programme porte sur le début des mots. Plus de 20 règles différentes.

EDUCATIF 10 CASSETTE
Cass. 8609 **160 F**
2 programmes sur cette cassette. Apprenez les tables de multiplication avec rapidité et facilité ainsi que la numérotation décimale. Présenté sous forme de jeu, il ne lassera pas l'élève. A partir de 7 ans.

EQUATIONS 2^{E} DEGRE
Disq. 8098 **225 F**
Ce logiciel s'adresse à tous ceux qui ont encore quelques difficultés à résoudre ce genre d'équations. Un programme bien conçu qui rendra de nombreux services (cours, révisions, etc...)

EQUATIONS/INEQUATIONS
Cass. 8080 **195 F**
A partir de la 3e, ce logiciel vous permettra de connaitre et de mettre en application les règles qui se rapportent aux équations et inéquations. programme d'un très bon niveau.

INITIATION AU BASIC, 1er pas
Cass. 8075 **198 F**
Manuel de basic avec deux cassettes d'autoformation. Ce logiciel fait par AMSTRAD est l'ouvrage indispensable pour que le débutant puisse apprendre sans peine le basic. Uniquement sur cassette.

KIM
Cass. 8341 **139 F**
Logiciel éducatif pour controler votre mémoire. Il faut : indiquer le nombre de fois où une figure apparait, trouver la figure qui manque, repérer la figure ajoutée, réagir vite à une question posée sur les figures, etc...

L'HORLOGER 1
Cass. 8101 **99 F**
Logiciel éducatif pour apprendre à l'enfant de 4 à 9 ans à écrire l'heure. Très bien fait.

L'HORLOGER 2
Cass. 8103 **99 F**
Suite l'HORLOGER 1. Des notions plus complètes sont introduites sous forme de jeux. De 7 à 12 ans.

LA FRANCE
Cass. 8325 **149 F** Disq. 8326 **195 F**
Apprenez la géographie de la France. Ce logiciel éducatif est excellent à partir de la 6e, très bonne documentation sur la population, les départements, le nom des habitants. 108 villes et 60 cours d'eaux.

LE GEOGRAPHE
Cass. 8107 **149 F**
Jeu éducatif pour les enfants de 7 à 15 ans. Un bon moyen d'apprendre la géographie du monde. Ce logiciel, fait par AMSOFT, a un rapport qualité/prix imbattable.

LE MONDE
Cass. 8360 **149 F**
Apprends la géographie sur une carte du monde : villes, fleuves, pays. A partir de 8 ans.

LETTRE MAGIQUES
Cass. 8115 **99 F**
Logiciel éducatif pour apprendre les lettres. Developpé par AMSTRAD. Un petit crocodile et des petits poissons tracent des lettres que l'enfant doit reconnaitre. 3 à 6 ans.

MATHS SECOND CYCLE
Disq. 8692 **290 F**
Un logiciel de mathématiques pour les élèves à partir de la seconde. Equations 2e degré, courbe Y=F(X), intégrales et suites récurrentes. Nombreux exemples et exercices.

MICRO GEO
Cass. 8354 **149 F** Disq. 8584 **195 F**
Jeu éducatif entièrement graphique. Vous devez associer les capitales avec leur pays respectif. Des cartes graphiques vous permettent de retenir l'emplacement des capitales et vous devez faire atterir un avion dessus.

NOMBRES MAGIQUES
Cass. 8141 **99 F**
Jeu éducatif de chez AMSTRAD. Réservé aux petits (3 à 5 ans), il apprend à compter et à reconnaitre les chiffres sous forme de petits jeux très distrayants.

REVISION MATHS DU BAC
Cass. 8618 **390 F**
Ce logiciel très complet reprend toutes les maths de terminale. Bien fait, il vous posera des questions susceptibles de vous être posées à l'examen. Un regret toutefois, n'existe qu'en cassette.

SQUELETTE
Cass. 8444 **149 F**
Educatif sur les différents composants du squelette. Devrait plaire aux amateurs de sciences naturelles et aux écoliers qui ont le squelette au programme.

UNION PACK
Disq. 8548 **195 F**
Logiciel pour apprendre l'anglais. Beaucoup plus élémentaire que "Voyage au pays de Big Ben", il satisfera les débutants qui n'ont aucune notion d'anglais.

L'ANIMALIER
Disquette **195 F**
Reconaissance lettres/couleurs. Un excellent éducatif de chez ERE INFORMATIQUE pour les 4/5 ans. Apprennez à reconnaitre les animaux à vos chères petites têtes blondes. Bon graphisme.

ASSIMIL
Cassette **570 F** Disquette **590 F**
La célèbre méthode ASSIMIL pour apprendre l'anglais enfin disponible pour AMSTRAD. Plus qu'une pédagogie scolaire, la méthode ASSIMIL vous apprend rapidement l'anglais courant qui vous permettra de vous faire comprendre lors de votre prochain voyage à Londres.

CALCUL MENTAL
Cassette **150 F** Disquette **165 F**
Pour tous les jeunes, CALCUL MENTAL de chez LOGYS exercera les réflexes tout en les distrayant.

CALCUL CE 2 - 1er trimestre
Cassette **249 F** Disquette **295 F**

CALCUL CE 2 - 2e trimestre
Cassette **249 F** Disquette **295 F**

CALCUL CE 2 - 3e trimestre
Cassette **249 F** Disquette **295 F F**
Le programme de calcul de CE 2 sur disquettes ou cassettes par EUROGICIEL : clair, vivant, bien expliqué par le spécialiste des logiciels scolaires.

CALCUL CM 1 - 1er trimestre
Cassette **249 F** Disquette **295 F**

CALCUL CM 1 - 2e trimestre
Cassette **249 F** Disquette **295 F**

CALCUL CM 1 - 3e trimestre
Cassette **249 F** Disquette **295 F**
Un programme EUROGICIEL.

CALCUL CM2 - 1er trimestre
Cassette **249 F** Disquette **295 F**

CALCUL CM 2 - 2e trimestre
Cassette **249 F** Disquette **295 F**

CALCUL CM 2 - 3e trimestre
Cassette **249 F** Disquette **295 F**
Cet excellent logiciel EUROGICIEL, maison spoécialisée dans le logiciel scolaire, reprend les programmes de CM2 de l'Education Nationale sur le plan des maths.

CALCUL ENTREE EN 6^{e}
Cassette **249 F** Disquette **295 F**
Logiciel éducatif de EUROGICIEL. La préparation à l'entrée en 6e est capitale pour les élèves. Ce logiciel clair et simple devrait les aider à passer ce seuil difficile.

CAPUCINE
Disquette **209 F**
Reconstitution d'images (vêtements, animaux). Logiciel éducatif sur les plantes pour les touts petits (3 à 5 ans).

COLORIAGE
Cassette **100 F**
Logiciel EUROGICIEL pour les touts petits (3 à 5 ans). Très bien fait et distrayant.

COLORIAGES + ENSEMBLES
Disquette **295 F**
Encore un logiciel pour enfants de 3 à 5 ans édité par EUROGICIEL. Idéal en cours préparatoire.

ENSEMBLES
Cassette **99 F**
Logiciel éducatif d'EUROGICIEL sur les ensembles. Facile et clair même pour les parents.

EQUATIONS
Cassette **180 F** Disquette **225 F**
Algèbre pour classes de 3e et 2e de chez MICRO C.Equations au second degré avec interprétation graphique, systèmes linéaires 2,2, systèmes linéaires à N équations, P inconnus.

ESPACES ET SOLIDES
Disquette **199 F**
Niveau 1ère et Terminale, édité par MICRO C. Utilitaire de dessin dans l'espace avec la perspective "fil de fer". Représentation des solides dans l'espace avec choix des angles de perspectives.

FRANCE GEO
Cassette **150 F** Disquette **250 F**
Logiciel de géo de la France pour les jeunes de 7 à 10 ans. Connaissance des villes, des fleuves, des rivières, des montagnes. Très facile à utiliser avec questionnaire.

GEOMETRIE PLANE
Disquette **225 F**
Niveau 4e à Terminale édité par MICRO C. Utilitaire de dessin pour tracer des droites, segments et cercles avec résultats de géométrie analytique. Utilitaire de transformations (translation, homéothétie, similitude) sur des figures simples (carré, triangle, cercle).

GRAMMAIRE CE 2 - 1er trimestre
Cassette **249 F** Disquette **295 F**

GRAMMAIRE CE 2 - 2e trimestre
Cassette **249 F** Disquette **295 F**

GRAMMAIRE CE 2 - 3e trimestre
Cassette **249 F** Disquette **295 F**

GRAMMAIRE CM 1 - 1er trimestre
Cassette **249 F** Disquette **295 F**

GRAMMAIRE CM 1 - 2^{e} trimestre
Cassette **249 F** Disquette **295 F**

GRAMMAIRE CM 1 - 3^{e} trimestre
Cassette **249 F** Disquette **295 F**

GRAMMAIRE CM 2 - 1er trimestre
Cassette **249 F** Disquette **295 F**

GRAMMAIRE CM 2 - 2e trimestre
Cassette **249 F** Disquette **295 F**

GRAMMAIRE CM 2 - 3e trimestre
Cassette **249 F** Disquette **295 F**
EUROGICIEL, avec l'aide d'enseignants, a mis au point cette excellente série de logiciels scolaires sur la grammaire. Chaque cours représente un trimestre.

GRAMMAIRE ENTREE EN 6^{e}
Cassette **249 F** Disquette **295 F**
Logiciel d'EUROGICIEL. Les règles de grammaire, de terminaison, de conjugaison clairement et simplement expliquées. EUROGICIEL fait ici un excellent travail pédagogique. Il est vrai que tous ses logiciels ont été créés par des enseignants.

LECTURE EFFICACE
Disquette **290 F**
Logiciel d'initiation à la lecture pour les 5/7 ans. Réalisé par LOGYS, ce logiciel est assez original. Distrayant, vos enfants en redemanderont ce qui n'est pas le cas pour tous les logiciels éducatifs.

MATHS COLLEGE
Disquette **290 F**
Encore un bon logiciel éducatif de LOGYS. Ce sont les maths préparatoires à la 6e. Toujours utile.

MATHS ECOLE
Disquette **290 F**
Logiciel pédagogique de maths CM1 et CM2. Distrayant et clairement expliqué.

MATHS 6
Cassette **175 F** Disquette **199 F**
Algèbre pour classe de 6e. Egalement intéressant pour CM1 et CM2. Edité par MICRO C. Opérations : addition, soustraction, multiplication, division, fractions, calculs sur les relatifs, pourcentages avec graphisme, suites proportionnelles avec graphisme, calculs d'aires, symétries orthogonales.

MATHS 5/4
Cassette **175 F** Disquette **199 F**
Algèbre pour classes de 5e et 4e de MICRO C. Multiples et diviseurs d'un entier, nombres premiers, puissance d'un entier naturel, décomposition d'un entier naturel, PGCD et PPCM, calcul algébrique, rationnels (simplifications et opérations de fractions), équations et inéquations.

MATHS 3
Cassette **195 F** Disquette **295 F**
Algèbre pour classe de 3e de MICRO C. Constructions de vecteurs, calcul sur les droites, systèmes linéaires 2,2, calcul sur les racines carrées, notions de trigonométrie.

MATHS SECOND CYCLE 1
Cassette **195 F** Disquette **295 F**
Niveau seconde à terminale. Edité par MICRO C. Equations du second degré avec interprétation graphique, courbes Y=F (X) avec choix du repère et des unités, intégrales par la méthode des rectangles avec interprétation graphique et exercices, suites récurrentes avec graphiques, fonctions réciproques.

MATHS SECOND CYCLE 2
Cassette **195 F** Disquette **295 F**
Algèbre de seconde à terminale. Edité par MICRO C. Image par application affinée, courbes avec options (dont Hardcopy), courbes superposées, courbes définies par morceaux, familles de courbes, courbes planes (cinématique), courbes définies par une intégrale.

MEMO
Cassette **100 F** Disquette **180 F**
Logiciel éducatif d'apprentissage de la mémoire pour les 5/6 ans. Ce logiciel a été fait par des enseignants pour le compte d'EUROGICIEL.

OBJECTIF CALCUL CP
Cassette **190 F** Disquette **295 F**
OBJECTIF CALCUL COURS PREPARATOIRE de chez HATIER, le spécialiste des manuels scolaires est, comme son nom l'indique un logiciel destiné aux jeunes enfants qui entrent au cours préparatoire. Très distrayant pour apprendre à compter.

ORTHOCRACK
Cassette **190 F** Disquette **295 F**
Devenez un crack de l'orthographe grace à ce logiciel de chez HATIER. Nombreuses dictées. Logiciel pas trop rébarbatif et pour tous les âges.

ORTHOGRAPHE CE 2
Cassette **190 F** Disquette **295 F**

ORTHOGRAPHE CM
Cassette **190 F** Disquette **295 F**
Cours d'orthgraphe de chez HATIER. Dictées, conjugaison, un peu de grammaire, les singuliers, les pluriels, etc...

LES QUATRE SAISONS
Disquette **210 F**
Logiciel éducatif de coloriage et de maniement de la palette des couleurs. Pour tous les jeunes (4 à 5 ans).

REUSSIR EN ORTHGRAPHE
Disquette **250 F**
Conçu pour le niveau CM 2, voici un logiciel à mettre entre les mains de ceux qui sont rétifs à l'orthographe. Chaque erreur est expliquée par des règles et des graphiques permettent de se juger. Très sérieusement réalisé.

LES COMPOSITEURS MUSICAUX

Ils transforment, d'une part, votre micro en instrument de musique et, d'autre part, permettent de vous initier ou de vous perfectionner à la composition musicale à une ou plusieurs voix.

AMSTRADIVARIUS
Cass. 8403 **145 F** Disq. 8671 **185 F**
Logiciel éducatif. Transformez votre Amstrad en synthétiseur polyphonique à 3 voies. Perf. remarquables si vous voulez le coupler à une chaine hifi.

AMSTRADEUS
Cass. 8550 **390 F** Disq. 8551 **490 F**
Grâce à cet utilitaire de création musicale, faites jouer La Symphonie Fantastique à votre ordinateur préféré. Facile d'emploi, il fera surement de vous le Mozart des temps modernes.

MUSIC SYSTEM
Cassette **200 F** Disquette **250 F**
Ce logiciel dessine la partition, reproduit le morceau que vous avez imaginé, transforme le clavier en synthétiseur. Vous pourrez réaliser pratiquement tous vos rêves dans le domaine de la création musicale.

THE ADVANCED MUSIC SYSTEM
Disquette **350 F**
Ce logiciel, qui est la suite de MUSIC SYSTEM de chez RAINBRID, permet de relier jusqu'à treize musiques et d'imprimer des partitions. Une option permet en plus d'imprimer à la suite plusieurs partitions non "linkées" (reliées).

LES LOGICIELS ESOTERIQUES

Le domaine est vaste. Thèmes astraux, biorythmes, loto, tiercé. Des idées pour faire fortune ou vous distraire à base de calcul de probabilité ou de thèmes astraux.

BIORYTHMES
Cass. 8279 **149 F** Disq. 8280 **240 F**
Logiciel qui calcule vos courbes de bioryhtmes. Adaptez ainsi vos efforts en fonction de votre courbe propre qui est définie par votre date de naissance. Permet de connaitre vos courbes à l'avance. Très utile.

CHIROLOGIE
Cass. 8557 **169 F**
Jeu d'étude des lignes de la main. Une fois mesuré vos lignes, vous les affichez sur l'écran et l'ordinateur vous donne vos traits de caractère correspondants.

ERE DU VERSEAU
Disq. 8228 **240 F**
Ce logiciel très bien documenté établit à partir de coordonnées de naissance un thème astral. Il délivre l'interprétation planète par planète et explique la dominante de la personnalité. Un guide vraiment très précieux.

GRAPHOLOGIE
Cass. 8331 **169 F** Disq. 8332 **220 F**
Ce logiciel permet, à partir des caractéristiques d'une écriture, de tracer un portrait psychologique du scripteur. Il a été fait par un psychologue qui analyse les écritures depuis plus de 20 ans. Très instructif.

LOTO
Cass. 8345 **149 F** Disq. 8420 **220 F**
Logiciel pour faire fortune. Reprend les résultats du Loto depuis l'origine, établit ensuite des probabilités. Vous pouvez le réactualiser régulièrement en introduisant les derniers résultats.

LOGICIELS DE GESTION FAMILIALE

Des aides pour tenir la maison, vos comptes bancaires, gérer votre budget, tenir votre répertoire d'adresse.

GESTION DOMESTIQUE
Cass. 8002 **200 F** Disq. 8699 **245 F**
Cette gestion familiale permet entre autre de gérer 10 comptes divisés en 30 postes, fournit des statistiques, traite les prélèvements automatiques, etc... Un logiciel bien utile pour connaitre à tout moment l'état de son compte.

GESTION DE FICHIERS
Cass. 8069 **190 F** Disq. 8071 **245 F**
Une gestion de fichiers pour CPC. Il est possible grace à ce logiciel de créer 19 rubriques (ou champs) de 50 caractères (ou enregistrements). La capacité du fichier est en fait simplement limitée par la capacité disquette. Très simple d'emploi.

GESTION FAMILIALE
Cass. 8284 **170 F** Disq. 8285 **220 F**
Logiciel fait par CORE. Permet la gestion familiale et bancaire. Muni d'un tableur performant, il est très rapide d'exécution.

MULTIGESTION
Cass. 8131 **195 F** Disq. 8133 **245 F**
Toute gestion familiale, bancaire, financière. Ce logiciel est intégré à un tableur électronique qui vous donne vos relevés de comptes mensuels ou annuels. Multigestion est le meilleur logiciel de budget familial.

AGENDA
Cassette **150 F** Disquette **195 F**
L'AGENDA de chez LOGYS est, comme son som l'indique, un répertoire sous forme de fichiers. Une sélection multicritères permet de répertorier en fonction du nom, de l'adresse ou de la date.

BUDGET
Disquette **220 F**
Ce logiciel est sans doute l'un des plus vendu de gestion familiale. Il vous permettra de tenir vos différents comptes en vue de boucler sans soucis votre budget financier. Très utile pour ceux qui ont parfois des fins de mois difficiles.

CARNET D'ADRESSE
Cassette **150 F** Disquette **165 F**
Ce logiciel de chez LOGYS est un fichier multicritères qui vous permettra de répertorier des adresses, des noms et diverses informations à votre convenance. Petit logiciel facile à utiliser pour ceux qui souhaitent s'initier à la programmation informatique.

FINANCIUS
Disquette **290 F**
Gérez vos finances, vos actions en bourse, vos revenus. Calculez les taux d'intérêt de vos placements. Un logiciel pour, peut-être, devenir très riche.

LOGICIELS GRAPHIQUES

Ce sont des aides à la création de dessin sur ordinateur. Ils peuvent avoir une fonction artistique ou industrielle. Certains travaillent en mode haute résolution.

DR DRAW
Disq. 8698 **649 F**
Ce logiciel de création graphique, réalisé par Digital Research va enfin résoudre vos problèmes de dessin sur PCW. Un programme d'un très haut niveau. Notice en anglais.

GRAPH-X
Disq. 8198 **249 F**
Un logiciel de DAO aux performances exceptionnelles. Il permet de dessiner dans les 3 modes écran et par rapport à d'autres logiciels, un petit plus : il permet de positionner exactement les figures préenregistrées. Notice de 30 pages fournie.

GRAPHTRIC
Cass. 8604 **180 F**
Logiciel utilitaire transformant les équations en courbes correspondantes en 3D. Vous pouvez alors réutiliser ces graphiques en les sauvegardant pour un autre programme.

LORIGRAPH
Cass. 8428 **210 F** Disq. 8594 **340 F**
Logiciel de création graphique de nouvelle génération, écrit entièrement en langage machine. Transforme votre AMSTRAD en un fabuleux atelier de conception graphique : traçage, effaçage, découpe, collage, reproduction, symétrie, etc... sont désormais à votre portée.

SALUT L'ARTISTE
Cass. 8654 **98 F** Disq. 8655 **195 F**
Super logiciel de dessin en français conçu par AMSTRAD pour le 464, 664 et 6128, très facile à utiliser, effets spectaculaires. Un des plus grands succès d'AMSTRAD.

3D SPACE MOVING
Cass. 8485 **295 F** Disq. 8669 **395 F**
Space Moving vous permettra de créer n'importe quelle représentation graphique tridimensionnelle et de la visualiser sous tous les angles. Un aspect ne vous satisfait pas ? Vous pouvez soit le modifier entièrement, soit changer seulement certains points. Professionnels du travail artistique dans l'espace, ce logiciel n'attend plus que vous.

SUPER PAINT
Disq. 8484 **395 F**
Votre joystick vous permettra de créer n'importe quel dessin allant jusqu'aux limites de votre machine. Vous n'aurez plus rien à envier au Mac Intosh puisque vous serez aidé par des menus déroulants et pourrez notamment grossir certains plans afin de les affiner. Votre résultat pourra soit être conservé sur disquette (et éventuellement reprise) soit être imprimé en format A4.

THE ADVANCED OCP ART STUDIO
Disquette **250 F**
Choix de brosses, génération et déformation de formes, loupe, 25 niveaux de gris, trames diverses. Il s'agit de l'un des plus récents et des meilleurs logiciels graphiques pour CPC. On se croirait avec un Atari ST.

THE ADVANCED ART STUDIO
Disquette **278 F**
Logiciel graphique idéal pour réaliser des dessins animés. Avec ce logiciel, vous avez la plupart des fonctions du dessin en 3D, plus une infinité d'autres options qui vous permettent de réaliser des effets spéciaux tout à fait étonnants.

CAO
Cassette **340 F** Disquette **430 F**
Logiciel de chez LORICIELS GRAPHIQUE de dessin en 3D. Il vous permettra d'accéder au domaine du dessin industriel et du graphisme artistique élaboré. Un logiciel de conception assistée par ordinateur à un prix très raisonnable.

DESSIN 3D
Disquette **269 F**
Ce logiciel français de chez FIL vous permettra de dessiner en 3 dimensions d'une façon distrayante et aisée grâce à des icones et de multiples fenêtres. Grande rapidité d'exécution.

EXPLORATEUR 3D
Disquette **290 F**
Utilitaire graphique de chez ERE. Encore un logiciel en 3D de conception très récente. Il est certain que le dessin en 3D sur AMSTRAD a fait de gros progrès sur le plan de la facilité d'utilisation depuis 3 ans.

GRAPHIC CITY
Cassette **210 F** Disquette **249 F**
Ce logiciel de graphisme de chez UBISOFT est particulièrement intéressant car il possède un générateur de sprites et des possibilités de création de dessins animés. Nous demander une démonstration.

UTILITAIRES DE PROGRAMMATION

Réservés aux programmeurs et aux créateurs, leurs utilisations sont multiples : langage, assemblage, déplombage, etc...

AUTOFORMATION A L'ASSEMBLEUR
Cass. 8848 **195 F** Disq. 8850 **295 F**
Connaitre l'assembleur constitue un avantage certain par rapport au banal basic. Mais son apprentissage ne se révèle pas toujours d'une aisance indiscutable. Parmi la multitude des méthodes d'apprentissage, ce logiciel représente le sommet. Achetez le, si vous ne le maitrisez pas au bout de deux semaines, c'est que vous l'aurez fait exprès.

3D MEGACODE
Cass. 8271 **197 F** Disq. 8272 **240 F**
Logiciel utilitaire qui vous offre 48 fonctions supplémentaires sous basic. Il permet également la création et l'animation graphique en 3D de n'importe quelle figure. Un outil dont on peut difficilement se passer. Langage machine.

C BASIC COMPILER
Disq. 8695 **649 F**
Les basic AMSTRAD sont des basics interprétés. Or ces langages de très haut niveau sont toujours compilés. C Basic (fourni avec une documentation énorme) est une des versions de ces langages les plus répandus. Ses avantages sont la portabilité, la rapidité d'exécution, la correction globale du programme, la présence de fonctions graphiques.

DAMS
Cass. 8595 **295 F** Disq. 8596 **395 F**
Logiciel utilitaire de type assembleur/désassembleur. Il comprend également un moniteur et permet de faire des programmes en langage machine. Les 3 modules sont co-résidents en mémoire, ce qui facilite leur utilisation.

DB COMPILER
Disq. 0000 **790 F**

HISOFT PASCAL
Cass. 8079 **450 F**
Réalisé par AMSOFT, ce langage PASCAL, malheureusement expliqué en anglais et n'existant qu'en cassette, est très puissant et convient idéalement aux programmeurs sur 464

ODD JOB
Disq. 8486 **200 F**
Logiciel utilitaire de gestion de disquette : éditeur, récupérateur, dupliqueur, décodeur, débugger, formateur rapide et permet d'utiliser le drive AMSTRAD.

PASCAL MT+
Disq. 8697 **790 F**
Faites vos programmes en PASCAL grâce à ce logiciel créé par Digital Research. Ce langage informatique vous permet d'accélérer vos programmes sans avoir la complexité de l'assembleur. Pour programmeurs avertis.

RSX CYCLONE II
Cass. 8633 **130 F**
Utilitaire basic qui apporte de nouvelles commandes et de nombreuses possibilités à votre AMSTRAD : sauvegarde rapide à 7 vitesses différentes, lecteur global d'en-tête, chargement et impression de programme Basic sauvegardés.

SPEEDY WONDER
Cass. 8058 **250 F** Disq. 8054 **295 F**
Le Basic de l'AMSTRAD est peut-être rapide, ça ne vous empêchera pas de gagner encore du temps. Ce logiciel lit tout un programme écrit en Basic et vous le traduit en assembleur. Nul besoin de connaitre l'assembleur avec SPEEDY WONDER.

TASCOPY
Cass. 8449 **170 F** Disq. 8026 **220 F**
TASCOPY permet de faire n'importe quelle copie d'écran en format A4 (21x29,7 cm) ou en poster (2 ou 4 pages A4) sur de très nombreuses imprimantes.

TASPRINT
Cass. 8495 **170 F** Disq. 8496 **220 F**
Disposer des caractères de base de votre ordinateur ne vous suffit peut-être pas. TASPRINT offre aux utilisateurs de CPC cinq polices de caractères supplémentaires (largement commentées) et simples d'accès puisqu'il suffit de suivre les instructions données à l'écran.

TURBO DATA BASE TOOL BOX
Disq. 8657 **741 F**
Encore un logiciel de Borland qui vient se greffer sur le TURBO PASCAL. Il s'agit cette fois d'une gestion de base de donnée du type D Base ou Pocket Base. Très facile d'utilisation pour ceux qui connaissent le PASCAL.

TURBO PASCAL 3D
Disq. 8081 **741 F**
Logiciel de langage. Avec plus de 400.000 utilisateurs, le Turbo Pascal est le compilateur le plus utilisé. En un seul programme, vous avez un environnement complet avec compilation directe en mémoire.

TURBO PASCAL + GRAPH 3D
Disq. 8476 **941 F**
Le Turbo Pascal est la version la plus répandue de ce langage dans le monde entier. Avec cette nouvelle version, vous pouvez outre les traitements habituels, exploiter toutes les capacités graphiques de votre micro sans rien perdre ni en rapidité, ni en capacité allant des formes géométriques courantes jusqu'au figures complexes.

TURBO GRAPHIC TOOL BOOK
Disq. 0000 **800 F**
Complement rapidement nécessaire au Turbo Pascal, ce logiciel est un ensemble d'outils divers de programmation, exploitable dans n'importe quel programme que vous créerez, en vous évitant de perdre de nombreuses heures dans les développements. L'accès direct vous effraie par sa complexité, les tris vous inquiètent par leurs lenteurs de procédures, la difficulté de transposition sur un autre ordinateur vous irrite... TOOLBOOK est l'outil qui rendra vos nuits paisibles.

TURBO TUDOR
Disq. 8400 **475 F**
Logiciel éducatif ou comment apprendre sans peine le Turbo Pascal. C'est un cours d'autoformation avec disquette et manuel de 20 pages en français comme pour Turbo Pascal.

U'DOS
Disq. 8392 **380 F**
Logiciel utilitaire. U'DOS est un mini operating system qui permet de gérer facilement des fichiers indexés, ce qui autorise l'accès direct. D'où économie de mémoire et possibilité d'ouvrir 7 fichiers en même temps. Indispensable pour les programmeurs.

ZEDIS II
Cass. 8236 **130 F** Disq. 8234 **165 F**
ZEDIS II est un assembleur et un programme d'édition de code machine accessible à tout utilisateur branché. La connaissance des adresse ROM est toujours d'une grande utilité dans les bidouillages. Ce logiciel très puissant vous dévoilera la totalité des secrets intimes de votre cher ordinateur et ira même jusqu'à vous en proposer l'impression

ACCESS II
Disquette **370 F**
N'étant pas le seul de sa génération, ACCESS II vous fournit des plus en matière d'accès direct. Sa facilité de mise en œuvre ainsi que la rapidité de traitement transformeront véritablement votre CPC en un ordinateur professionnel. Une boite à outils complète pour vous aider à gérer votre disque est incorporée au programme. Editeur, copieur, formateur, menu d'aides, démonstration.

AMX 3S ZICON
Disquette **299 F**
Logiciel de dessin en 3D sur AMSTRAD CPC avec la souris AMX. Il permet la rotation, le zoom et le dessin des faces cachées.

AMX UTILITIES
Disquette **299 F**
Utililaire d'extension des capacités graphiques et de programmation de l'imprimante avec la souris AMX.

ECHOSOFT
Cassette **345 F** Disquette **395 F**
Faites parler votre AMSTRAD CPC sans interface. Telle est la vocation d'ECHOSOFT. Une simple application d'une source sonore sur l'entrée de l'ordinateur et aussitôt, la mémorisation s'effectue. De nombreuses options vous sont proposées : enregistrer, reproduire, sauvegarder, coller, découper, déplacer, initialiser, variations de vitesse, etc...

ELECTRIC LANTERN SHOW
Disquette **195 F**
Logiciel permettant la recopie d'écran, en changeant les caractères et les modes, pouvant servir des posters sur imprimante, compacteur d'images, fonction zoom.

HERCULE
Disquette **250 F** Incrustateur **80 F**
HERCULE est un programme de sauvegarde des disquettes sur AMSTRAD. Il reproduit physiquement votre disquette et cela quelle que soit la protection. Régulièrement, HERCULE est mis à jour et ces modifications vous sont proposées sur support magnétique. Copie A-A, A-B, B-A, B-B. Analyse du disque, lecteur et décodeur de fichiers, tranfert de fichiers.

IMPRESSION
Cassette **200 F** Disquette **240 F**
Vous possédez une imprimante mais sa programmation vous rebute de par sa lourdeur. Ce logiciel programme n'importe quelle imprimante à l'aide de ses 65 commandes RSX. Programme style de caractères. Programme les différentes tabulations. Programme le contrôle de l'imprimante. Programme la sortie 8 bits. Programme les recopies d'écrans paramétrables. Trame. Agrandissment. Déplacement. Sélection fenêtres.

L'INTERPRETE
Disquette **290 F**
La majorité des logiciels sont en anglais et l'utilisation en est plus difficile (utilitaires, jeux d'aventures, etc...). Ce programme vous permet de traduire en français ou en toute autre langue vos logiciels préférés. La démarche est automatique et ne requiert aucune connaissance particulière. Mapping du disque. Edition des secteurs. Acceptation de jokers. Traduit plus de 500 mots à la fois. Repère automatiquement sur la disquette les textes à traduire.

MEPHISTO
Cassette **165 F** Disquette **205 F**
Le prix des logiciels sur cassette est inférieur à celui des disquettes, mais le chargement est plus rapide avec un disque. MEPHISTO propose de concilier les deux avantages en transférant automatiquement vos programmes sur disquette. Tout est automatique. Fichiers avec en-tête, fichiers sans en-tête.

RAMDISC
Disquette **250 F**
Utilitaire édité par MICRO C permettant d'utiliser des 64 Ko de mémoire virtuelle comme un second lecteur avec toutes les commandes AMS DOS. Excellent pour les programmeurs.

TAPE LEADER
Cassette **175 F**
Ce logiciel duplique vos bandes magnétiques avec un choix de 10 vitesses de sauvegarde. Durant la duplication, les renseignements sont affichés à l'écran. Fichiers avec en-tête, sans en-tête, fichiers au format spécial. TAPE LEADER transforme les formats spéciaux au format AMSTRAD pour vous permettre de tout tranférer sur disque et de ne plus avoir de problème de chargement.

TRANSLOCK I
Cassette **165 F** Disquette **205 F**
Programme de transfert complet pour mettre sur disque les logiciels protégés par le système SPEEDLOCK. Vous pourrez facilement reconnaitre cette protection en remarquant le nom du 2e fichier.

TRANSLOCK II
Disquette **225 F**
TRANSLOCK II vous permet de récupérer les programmes et les présentations avec leurs encres respectives. La relocation est automatique et tous les renseignements nécessaires sont affichés en permanence à l'écran.

VIEWTEXT
Cassette **135 F**
Vous venez d'acquérir le dernier jeu d'aventure et vous n'avancez pas. Mais quel mot peut comprendre mon ordinateur ? VIEWTEXT affiche ou imprime tout le contenu ASCII (texte) de vos fichiers sur cassette ou disquette. N'attendez plus pour envoyer vos solutions aux magazines.

ZENITH
Disquette **250 F**
La capacité de stockage des disquettes 3 pouces est au maximum de 178 Ko. Il est donc difficile de stocker plus de 4 programmes par face. Ce programme de compactage réduit les pages de présentation ainsi que les programmes (basic ou binaire) en un minimum de place.

LOGICIELS d'APPLICATION PROFESSIONNELLE

Pour ceux qui souhaitent utiliser leur AMSTRAD dans leur métier. Consultez-nous si vous souhaitez une application verticale telle que, par exemple, la gestion d'un cabinet dentaire, pour laquelle il existe des programmes spécifiques. Nous vous présentons ici les applications horizontales telles que la compta ou la gestion de stock, qui s'adressent à tous les métiers.

AMSWORD
Cass. 8275 **290 F** Disq. 8656 **390 F**
Le traitement de texte français d'AMSOFT. D'un usage facile, cependant très complet, il devrait vous permettre sans difficulté de traiter la plupart de vos problèmes d'écriture.

CALCUMAT
Disq. 8675 **450 F**
CALCUMAT est le meilleur tableur graphique destiné aux CPC. Il offre de nombreuses options dont la calculette, le bloc-note, etc.. Vendu avec une importante documentation, le logiciel propose une feuille de calcul de 1024 lignes sur 255 colonnes. Les possibilités mathématiques sont étendues puisqu'elles comprennent les fonctions trigonométriques notamment. L'édition peut se faire sous forme d'histogrammes, de courbes et de camemberts. Calcumat est l'outil professionnel à un prix familial.

COMPTA GENERALE
Disq. 8611 **1690 F**
Destiné aux PME et PMI, ce logiciel de comptabilité vous rendra de nombreux services. Inutile d'être informaticien pour pouvoir l'utiliser. Présenté de façon claire, vous entrez vos données et l'ordinateur se charge pratiquement de tout.

CP GRAPH
Cass. 8023 **195 F**
Logiciel graphique qui fait suite à Multigestion et qui permet de visualiser sous forme graphique d'histogrammes, de camemberts ou d'échelles, les données chiffrées. Très rapide et très bien conçu.

DBASE II
Disq. 8450 **790 F**
Avec le succes incontestable que DBASE II a connu, il est sorti sur la gamme AMSTRAD. Le logiciel idéal pour toute manipulation de fichiers énormes. D BASE II comporte, un langage simple d'apprentissage qui vous permettra de réaliser tout ce dont vous avez pu rêver sans jamais oser le demander. Fourni avec un manuel complet et de très nombreux exemples.

DATAMAT
Disq. 8304 **450 F**
Gestion de fichier professionnel. DATAMAT permet de créer, de modifier, de rechercher, calculer, annuler, trier et imprimer jusqu'à 4000 fiches. Il est utilisable en français et permet de travailler en 80 colonnes. Il permet également la recherche multi critères et le tri des fiches.

DEVIS
Disq. 8629 **1190 F**
L'obtention d'un marché est toujours conditionnée par la présentation d'un devis clair, soigné et financièrement réaliste pour les deux parties. Ce logiciel (vendu avec une notice très explicite) permet d'aboutir à ces résultats sans aucune connaissance informatique particulière. Outre la conception rapide et irréprochable du devis, ce logiciel vous permettra de gérer efficacement les situations de travaux.

DR GRAPH
Disq. 8696 **790 F**
DR GRAPH est un logiciel de représentation graphique, capable d'extraire ses données dans MULTIPLAN. Il est toujours appréciable de pouvoir représenter les données chiffrées sous forme de courbes, de lignes, d'histogrammes divers ou de camemberts. Les manipulations sont aisées puisqu'il suffit d'entrer les valeurs (éventuellement accompagnées de commentaires) puis de choisir ce que l'on souhaite à partir de menus explicites. Ce logiciel est accompagné d'une épaisse documentation dorénavant en français.

AMSCALC
Cass. 8037 **148 F**
Tableur de chez AMSTRAD. Très performant et facile d'utilisation. Il reproduit les graphiques, les impressions et calcule entre les lignes et les colonnes. Très utile pour des usages professionnels.

FACT STOCK CORE
Disq. 8320 **240 F**
Petite facturation intégrée à une gestion de stock. Possibilité de gérer 300 articles. La facture est éditée à votre en-tête à partir des articles du fichier par le programme Stock. Idéal pour les artisans.

FACT STOCK LOGICYS
Disq. 8480 **1690 F**
Compatible avec Alienor, DAMOCLES (puisque c'est son nom) permet de gérer plusieurs fichiers : celui concernant les articles peut contenir une quantité infinie de produits avec toutes les informations s'y rapportant (8 taux de TVA possibles, prix sur 7 propositions dont deux décimales, seuils limites des stocks, etc...) Tous les fichiers sont créés en prévoyant toutes les données susceptibles d'intervenir dans un traitement quelconque. Les fichiers sont ceux des articles, des constantes (codes TVA, taux des remises) et des clients (sans limite numérique). De très nombreux utilitaires sont fournis pour la gestion des réapprovisionnements, inventaires, facturation (plusieurs modèles), la tenue du journal des ventes et de l'échéancier.

GESTION DE FICHIERS LOGYS
Cass. 8257 **200 F** Disq. 8242 **230 F**
LOGYS, société de services et conseils en informatique a réalisé ce gestionnaire de fiches à la fois simple et efficace. Grâce à une organisation judicieuse de vos cassettes, il rend possible la gestion quasi illimitée de vos fiches.

GESTION D'ENTREPRISE
Cass. 8597 **195 F** Disq. 8329 **240 F**
Logiciel fait par CORE. Permet la gestion de 3 comptes : achat, vente, trésorerie. Il permet jusqu'à 150 entrées par poste et la ventilation TVA et mode de règlement. Bien adapté à une petite entreprise.

INTEGRE I
Disq. 8460 **490 F**
Ce logiciel, destiné à la série CPC, regroupe les fonctions d'agenda, de carnet d'adresses, de gestion domestique, de gestion de ...thèque et de traitement de texte. Le lancement du programme nous conduit à un menu où nous choisissons le logiciel désiré. Malgré quelques petits défauts (sur la longueur du texte à saisir : 1 page), ce logiciel intéresse particulièrement tous ceux qui ont besoin d'ordonner leurs innombrables documents.

MASTERFILE
Cass. 8688 **198 F** Disq. 8096 **290 F**
La gestion de fichiers de chez AMSTRAD existe désormais en cassette et disquette. Jusqu'à 500 fiches, recherches multi-critères, indexages, etc... Une gestion de fichiers bien faite et rapide à mettre en route, facile à utiliser.

MASTERCALC SEMAPHORE
Disq. 8470 **290 F**
Entièrement écrit en langage machine, ce tableur a une capacité de 7000 cases et jusqu'à 230 colonnes ou lignes. Précision 8 bits en virgule flottante. Il peut mémoriser jusqu'à 99 formules de 75 caractères.

MICROSCRIPT
Cass. 8431 **241 F**
Super logiciel de traitement de texte en anglais. Une calculatrice 4 opérations est intégrée au logiciel. Idéal pour la construction de tableaux veticaux ou horizontaux. MICROSCRIPT, un bon logiciel pour les rapports financiers.

MULTIPLAN
Disq. 8446 **499 F**
Tableur mondialement célébré, développé par Micro Soft pour IBM et APPLE. Il vous permet de réaliser très vite et de présenter sous forme de tableaux les calculs les plus complexes. L'intérêt essentiel est lorsque vous souhaitez étudier plusieurs hypothèses.

POCKET BASE
Disq. 8122 **700 F**
Ce logiciel de la société Micropro est une gestion de base de données. Ses arguments : vitesse, précision et facilité. Vous refusez de plonger dans un langage informatique, ce logiciel vous est destiné. Des menus très clairs vous indiqueront progressivement tout ce que vous devrez faire pour saisir à tout moment des fichiers volumineux. De plus, ce logiciel est compatible avec toute la gamme Pocket.

POCKET CALC
Disq. 8124 **450 F**
Ce logiciel compatible avec toute la gamme Pocket fonctionne sur le CPC 6128 et sur les PCW. Il permet, grâce à des menus explicites, de réaliser des feuilles de 618 cellules au plus, destinées à n'importe quel usage puisque les fonctions s'étendent jusqu'aux logarythmes et fonctions exponentielles. De nombreuses autres possibilités font de ce logiciel un produit à connaitre.

TASWORD + MAILMERGE
Disk. 8472 **340 F**
TASWORD + MAILMERGE c'est le mariage réussi d'un excellent traitement de texte et d'un logiciel de mailing. Mais c'est aussi un logiciel de la série TAS (donc compatible avec les autres). Destiné au 6128, vous pourrez créer des documents de 60 pages avec des possibilités étendues de pagination et de présentation (justification de textes, paragraphes, lignes, recherche de mot, fusion de textes, soulignement...) tout en personnalisant vos documents selon les différentes destinations. Un excellent logiciel d'initiation.

TEXTOMAT
Disq. 8385 **450 F**
Logiciel de traitement de texte professionnel. Facile d'utilisation, il permet la tabulation, la recherche, le remplacement, l'insertion, la manipulation de paragraphes, le calcul, les accents, etc... Il est équipé d'un module permettant la gestion de tout type d'imprimante.

WORDSTAR
Disq. 8651 **890 F**
Ce traitement de texte profesionnel est reconnu comme le standard mondial en la matière et ses chiffres de ventes le confirment quotidiennement. Exploitable sur 6128 et PCW, il offre l'avantage de faciliter le publipostage. Tandis qu'à l'écran, vous verrez exactement ce que vous obtiendrez sur l'imprimante, le sous-programme de mailing vous permettra de personnaliser vos circulaires, de créer des documents officiels et d'éditer autant d'étiquettes par destinataire que vous le souhaiterez.

AMX MAGAZINE MAKER
Cassette **1759 F**
AMX MAGAZINE est un système complet d'édition compatible avec l'interface de digitalisation ROMBO.

AMX PAGEMAKER (français)
Disquette **750 F**
Logiciel d'édition électronique sur CPC. Permet d'insérer du texte et des dessins pour réaliser bulletins, notices, affiches, etc... Fonctions complètes de mise en page, écriture en colonnes, justification, centrage. Nombreuses polices de caractères disponibles, avec la possibilité de définir vos propres polices. Permet d'intégrer des fichiers chargés à partir d'autres programmes de traitement de texte ou de dessin et même des images digitalisées à partir d'une source vidéo ou scanner.

FACT CAISSE DETAIL
Disquette **1399 F**
Encore un logiciel professionnel de chez LOGICYS. Bien adapté aux commerces et aux PMI. Editez vos factures, tenez votre caisse journalière, hebdomadaire, mensuelle. Tenez votre livre de caisse sur 6128. Très performant.

PAYE
Disquette **590 F**
Ce logiciel de chez LOGYS édite automatiquement les bulletins de paye en fonction des données introduites. Convient pour une entreprise comportant jusqu'à 50 salariés. Permet également d'éditer le journal des payes et calcule les différentes charges salariales et patronnales.

SCRIBE
Disquette **165 F**
Petit traitement de texte pour débutant de chez LOGYS.

LA SOLUTION
Disquette **950 F**
Compilation de 3 logiciels de MICRO APPLICATIONS : Calcumat, Datamat et Textomat.

SYSTEM EXPERT
Disquette **360 F**
Pour ceux qui ont des diagnostics, des études à réaliser et qui souhaitent s'initier à l'intelligence artificielle, SYSTEM EXPERT de LORICIEL constituera une bonne base de réflexion et certaines applications sont possibles.

LES JOURNAUX SUR DISQUETTE

FLOOPY N° 1
Cassette **38 F** Disquette **69 F**
FLOOPY N° 2
Cassette **38 F** Disquette **69 F**
FLOOPY N° 3
Cassette **38 F** Disquette **69 F**
FLOOPY N° 4
Cassette **38 F** Disquette **69 F**
Journal sur disquette 3 pouces pour AMSTRAD avec des informations, des petits programmes de jeux, des utilitaires. Une formule qui remporte un vif succès.

LOGICIELS POUR PCW

LES JEUX D'ARCADE

De nombreux jeux commencent à être édités sur PCW. Ce sont souvent des adaptations de jeux CPC. Toutefois, l'absence de joystick n'arrange pas les choses.

FAIRLIGHT
Disquette **196 F**
Superbe jeu d'exploration. Vous venez de pénétrer dans un monde d'enigmes et de magie et vous allez vivre une exploration passionnante. Chaque objet possède d'étranges propriétés et les graphismes en 3D, spécialement réussis, ont été salués par la presse anglaise.

GUARDIAN AND BLAGGER
Disquette **170 F**
Encore deux bons jeux d'arcade pour PCW édités par ALLIGATA. Tir à outrance et bon graphisme. Il ne manque que le bruitage, hélas inconnu sur PCW. Avec GUARDIAN, vous pilotez un vaisseau spatial qui défend vos troupes au sol et avec BLAGGER, vous avez un drôle de petit bonhomme qui va on ne sait où.

STARGLIDER
Disquette **285 F**
Jeu d'arcade et de stratégie édité par RAINBIRD. Bon graphisme avec de splendides batailles dans l'espace.

LES JEUX D'AVENTURE

BATMAN
Disq. 8382 **189 F**
Identique à CPC. Voir Jeux d'Aventure.

FORCE IV
MISSION DETECTOR
Disq. 8152 **199 F**
Compilation de deux jeux CPC. Voir Jeux d'Aventure.

BOB WINNER
Disquette **240 F**
Voir logiciels pour CPC.

HEADOVER HEELS
Disquette **180 F**
Jeu d'aventure et d'arcade. Bon graphisme, réalisation soignée. Ce logiciel est proposé par OCEAN qui édite les best sellers en Angleterre.

HISTOIRE D'OR
Disquette **249 F**
Voir logiciels pour PC 1512.

THE PAWN
Disquette **285 F**
Scénario solide en anglais accessible. Vous êtes dans un monde étrange et vous acheminez un courrier en subissant des luttes d'influences.

ORPHEE
Disquette **295 F**
Voir logiciels pour CPC.

TOP SECRET
Disquette **295 F**
Voir logiciels pour PC 1512.

LES JEUX DE SIMULATION DE SPORT

LEADER BOARD
Disquette **239 F**
Simulation de golf. Voir logiciels pour CPC.

LES JEUX DE SIMULATION DE COMBAT

FRANCK BRUNO BOXING
Disquette **225 F**
Voir logiciels pour CPC.

LES JEUX DE SIMULATION DE PILOTAGE

HEATHROW AIR
Disquette **195 F**
Vous êtes aiguilleur du ciel au célèbre aéroport de HEATHROW. Il ne s'agit pas d'un simulateur de vol, mais d'un simulateur de tour de contrôle. Passionnant. Nécessite méthode et organisation.

STRIKE FORCE HARRIER
Disquette **227 F**
Vous êtes aux commandes de votre HARRIER à décollage vertical. De nombreux indicateurs évoluent sur votre planche de bord : poussée, fuel, vitesse verticale, gyroscope, viseur, altitude, angle, voyants d'alarme, radar aérien, etc... Vous avez des missions de pilotage et d'attaque.

TOMAHAWK
Disquette **225 F**
Ce jeu vous propose de piloter le HUGHES AH 69A APACHE qui est un redoutable tueur de chars. Cet hélicoptère ultra-sophistiqué dispose de 16 missiles supersoniques et d'éclairage laser pour le suivi de la cible. Il est également équipé d'un canon automatique de 30 mm d'une capacité de 1200 coups. L'APACHE possède en plus des dispositifs de vision de nuit. Le meilleur logiciel sur PCW.

LES JEUX DE SOCIETE ET DE REFLEXION

3D CLOCK CHESS
Disq. 8676 **220 F**
Jeu d'échecs pour PCW en 3 dimensions. 3 horloges sont visibles à l'écran. Nombre illimité de niveaux de difficulté. Demandez-nous une démonstration en magasin.

AMSTRAMDAMES
Disq. 8290 **199 F**
Identique à CPC. Voir Jeux de réflexion.

BRIDGE PLAYER 3D
Disq. 8089 **220 F**
Identique à CPC. Voir Jeux de Réflexion.

COLOSSUS CHESS IV
Disq. 8174 **245 F**
Identique à CPC. Voir Jeux de Réflexion.

GRAPHOLOGIE + BIORYTHMES
Disq. 8076 **199 F**
Identique à CPC. Voir Esotérisme.

TRIVIAL PURSUIT
Disquette **279 F**
Voir logiciels pour CPC.

LES LOGICIELS GRAPHIQUES

ROTATE
Disquette **350 F**
L'objet du programme est principalement l'édition sur imprimante dans une direction jusque là interdite au PCW, l'impression dans le sens normal est également possible. Voyons ce que permet de générer le programme : 4 fontes, les fichiers ASCII. Ce programme, présenté sous forme de menus successifs, donne libre accès à toute partie du programme. On peut donc revenir sur toute option et vérifier illico les manifestations de chacune.

UTILITAIRES de PROGRAMMATION

GENECAR
Disq. 8170 **199 F**
Le PCW n'est pas un ordinateur conçu pour le graphisme à cause des lacunes injustifiées que présente son Basic. La sérieuse maison COBRA SOFT a sorti, avant tout le monde, un logiciel destiné à redéfinir les caractères à votre guise et à pouvoir les utiliser à volonté dans vos propres logiciels.

C BASIC COMPILER
Disq. 8695 **649 F**
Identique à CPC. Voir Utilitaires de programmation.

PASCAL MT+
Disq. 8697 **649 F**
Identique à CPC. Voir Utilitaires de programmation.

ALEX
Disquette **350 F**
Le SYSTEM EXPERT représente la première application opérationnelle de l'intelligence artificielle. C'est un outil qui permet à un expert, dans un domaine particulier, d'approfondir et d'utiliser les connaissances relatives à ce domaine. Son but est de stimuler le raisonnement humain. Il est composé de deux parties : un programme appelé moteur d'interférences et deux bases de connaissances qui faciliteront une approche progressive de cette nouvelle logique. Programme édité par LOGYS.

AUTOFORMATION A L'ASSEMBLEUR
Disquette **295 F**
C'est le langage machine à la portée de tous. Ce logiciel est fourni avec un livre copieux. Il vous introduit à la programmation du Z80 en utilisant la méthode du Dr Watson. Aucune connaissance préalable n'est requise. Un assembleur Z80 complet est livré sur cassette et comprend : étiquettes symboliques, directives d'assemblage, chargement/sauvegarde, copie d'écran, insert/delet. L'assembleur permet d'écrire des programmes facilement en langage d'assemblage et les transforment en code machine.

AZERTY
Disquette **250 F**
Apprentissage du clavier du PCW. Edité par le grand spécialiste du logiciel sur PCW, DDI, il s'agit d'une méthode dactylographique assimilable par un débutant.

DR DRAWN
Disquette **649 F**
Logiciel de dessin assisté par ordinateur qui vous propose une large gamme de figures (cercles, polygones, barres, lignes, arcs, textes) et permet de combiner ces figures avec vos propres créations, d'en modifier la taille. Il vous permet d'utiliser une palette de couleurs importante et une large bibliothèque de caractères.

DB COMPILER
Disquette **790 F**
DB COMPILER est un compilateur pour D BASE II. Il traduit votre programme écrit sous D BASE II en un jeu d'instructions proche du langage machine et pouvant être exécuté indépendamment de D BASE II. Il présente les avantages suivants : simplicité d'emploi, pas de redevance, protection du code source, indépendance de D BASE II, accroissement de la vitesse d'exécution, gestion entièrement automatique de la mémoire, facilité de maintenance des programmes source, fonctionne sous CP/M Plus, gestion complète du dispatching des fichiers, calcul sur 30 chiffres. Avec DB COMPILER, votre application fonctionnera plus rapidement et indépendamment de D BASE II.

EXBASIC
Disquette **250 F**
Utilitaire supplémentaire de basic édité par DDI. EXBASIC, c'est la fin des complications. Plus besoin de se torturer les méninges avec des fichiers dans tous les sens. EXBASIC adapte les fonctions les plus utiles du BASIC MALLARD et vous programmez vos dessins à l'aide d'instructions claires comme "circle", "line", "drawn", etc... Comment sauvegarder l'écran sur disquette pour le récupérer tout simplement en n'importe quelle circonstance dans tous vos programmes basic ? "Save" et "load" suffisent. Dessiner point par point, générer des caractères en toutes tailles, sauvegarder des parties d'écran Basic Mallard, c'est celà la puissance d'EXBASIC.

HERAKLIOS
Disquette **350 F**
HERAKLIOS est un utilitaire complet qui permet de faire un plan de votre disque et de localiser les fichiers sur un disque, d'empêcher un effacement involontaire des programmes. C'est aussi un copieur rapide qui peut : copier les secteurs endommagés, non standards ou non formatés, charger et lister des programmes protégés en basic. Toutes les instructions sont fournies sur la disquette avec un menu d'aide. Utilisation simple avec sélection par une seule touche. Compatible 8256/8512.

TELETUTOR CLAVIER
Disquette **495 F**
Le TELETUTOR CLAVIER est un logiciel spécialement conçu pour l'apprentissage clavier du PCW. Il va tout vous expliquer au fur et à mesure de vos besoins, corrigera vos fautes et vous indiquera votre score en nombre de fautes ou en mots par minute, selon l'exercice.

UTILITAIRES d'APPLICATION PROFESSIONNELLE

Le grand domaine du PCW qui est en train de se constituer une très importante bibliothèque de professionnels de qualité. La raison première ? Les prix ultra compétitifs de la machine et des logiciels.

ACT 1
Disq. 8701 **805 F**
Logiciel de création de fiches. Ce logiciel permet la création de n'importe quel fichiers avec en-tête de fiche de 10 zones dont 6 paramétrables. Il permet également l'écriture de lignes de renseignements qui peuvent être liées à un agenda. Très simple d'utilisation.

ALIENOR
Disq. 8110 **1050 F**
La comptabilité ALIENOR, compatible avec le logiciel de Facturation/Stock du même éditeur (Logicys) permet la tenue professionnelle de toute véritable comptabilité. Ce logiciel a pour but d'établir les journaux, extraits de compte, balances, comptes d'exploitation et le grand livre à partir des saisies illimitées d'écritures comptables. De présentation très soignée et parfaitement claire (menus à l'écran) ce logiciel vous donnera une totale satisfaction.

COMPTA GENERALE BILAN
Disq. 8192 **1175 F**
Pratiquement illimité, ce logiciel vous permet de traiter votre comptabilité de façon simple. Une documentation très complète est fournie. De plus, ce logiciel vous permettra lorsque vous le désirerez d'éditer votre bilan. C'est le seul de sa catégorie à le proposer.

D BASE II
Disq. 8450 **790 F**
Identique à CPC. Voir Application Professionnelle.

DEVIS
Disq. 8150 **1280 F**
Identique à CPC. Voir Application Professionnelle.

DR GRAPH
Disq. 8696 **649 F**
Identique à CPC. Voir Applications Professionnelles.

DAMOCLES FACTURATION STOCK
Disq. 8232 **1690 F**
La Facturation/Stock de LOGICYS adaptée au PCW. Avec ce logiciel,les PMI-PME peuvent gérer leur stock et facturer. La capacité est variable. Toutefois, un 8512 à 2 disquettes est bien préférable que le 8256 pour l'utilisation de ce logiciel professionnel du niveau de ceux que l'on trouve sur les PC.

GESTION DOMESTIQUE LOGYS
Disq. 8699 **245 F**
Identique à CPC. Voir Application Professionnelle.

GESTION DE FICHIERS LOGYS
Disq. 8700 **260 F**
Petite gestion de fichiers. Pour une utilisation familiale du PCW. Inutilisable en professionnel.

MULTIPLAN
Disq. 8446 **499 F**
Identique à CPC. Voir Application Professionnelle.

POCKET BASE 8256
Disq. 8122 **700 F**
Identique à CPC. Voir Application professionnelle.

POCKET CALC 8256
Disq. 8124 **450 F**
Identique à CPC. Voir Application Professionnelle.

QUICK MAILING
Disq. 8166 **790 F**
La solution d'avenir et pour cause : ce logiciel destiné aux PCW affiche des capacités à en faire pallr plus d'un. Permettant la création d'un fichier clientèle très important (plus de 1500 clients sur une disquette), la finalité première de ce logiciel est de faciliter incontestablement le publipostage (mailing) par des menus simples. Vous pouvez notamment éditer par client autant d'étiquettes que vous le souhaitez et en imprimant seulement ce que vous désirez. Sa base de travail ? N'importe quel document créé sur Locoscript.

WORDSTAR
Disq. 8652 **890 F**
Identique à CPC. Voir Application Professionnelle.

ANALYSE FINANCIERE
Disquette **240 F**
Dirigeants de PME, PMI, analysez la santé de votre entreprise. A partir des éléments fournis par les bilans et les comptes de résultats, il traite un ensemble de calcul de ratios les plus significatifs en matière de gestion financière. Les résultats, présentés de manière simple et compréhensible, seront interprétés grâce à une documentation claire, mais aussi en les comparant aux statistiques officielles fournies par votre branche d'activité. C'est aussi un outil de simulation qui utilise toutes les qualités du tableur pour vous aider à mesurer les conséquences de décisions que vous devez prendre quotidiennement.

DATAMAT
Disquette **590 F**
Gestion de fichiers en français. Vous pouvez créer, modifier, rechercher, calculer, annuler, trier et imprimer jusqu'à 4000 fiches. Utilisable par un débutant, DATAMAT permet : la recherche avec ou sans index, la recherche multicritères, le tri des fiches en ordre croissant ou décroissant suivant critères, l'impression sur différents types d'imprimantes. DATAMAT est écrit en langage machine et est utilisable conjointement avec TEXTOMAT, le traitement de texte, pour réaliser des mailings.

GESTION D'ASSOCIATION
Disquette **1190 F**
Gestion d'association, de fédération, de sections locales ou départementales pouvant avoir plusieurs branches d'activité. Traitement des adhérents, gestion des cotisations annuelles, journaux, dons, relance, étiquettes, reversement national ou fédéral, gestion intégrée de trésorerie, bilan et cloture annuels.

MODULE CERFA
Disquette **569 F**
Permet d'obtenir le bilan et le compte de résultat conforme aux imprimés CERFA de la liasse fiscale qui doivent être remis à l'administration en fin d'exercice comptable. Les programmes sont élaborés en fonction d'ALIENOR.

NOSTRADABUR
Disquette **490 F**
Superbe logiciel d'aide à la prévision. L'ensemble de ses qualités le feront vite devenir un allié indispensable à votre entreprise, quelle que soit son importance.

PAYE SUR PCW
Disquette **1174 F**
Traitement des paramètres de paye. Bulletins mensuels par catégorie, constitution et édition automatique de journaux mensuels et des déclarations trimestrielles (URSSAF, ASSEDIC, Caisses de retraite et de prévoyance)

OPTICAISSE
Disquette **794 F**
Les fonctions classiques d'une caisse enregistreuse à 20 registres avec accès aux ventes hebdomadaires et mensuelles par famille. Calcule la TVA (4 taux différents) par jour, par semaine, par mois. Gère différents modes de paiement et édite un journal de caisse mensuel.

LOGICIELS POUR PC 1512

LES LOGICIELS BUDGET POUR LE PC 1512

	PRIX HT	PRIX TTC
WORDSTAR 1512 le logiciel de TTX le plus utilisé	750F	889F
SUPERCALC III un tableur graphique performant	750F	889F
REFLEX la base de données analytique de Borland	835F	990F
SIDEKICK l'utilitaire de bureau le plus vendu dans le monde	330F	391F
COMPTABILITE SAARI une des meilleures comptas pour PC	1980F	2348F
FACTURATION STOCK FASSI idéale pour les PME-PMI	1980F	2348F
PAYE GIPSI une paie très complète jusqu'à 500 personnes	1980F	2348F
FRAMEWORK PREMIOR un intégré qui a déjà fait ses preuves sur d'autres PC	990F	1174F
D BASE II PC un produit qui a contribué au développement de la micro (gestion de fichiers)	990F	1174F
COMPTA LPC une bonne comptabilité de base	950F	1126F
GESTION LPC un ensemble complet comprenant la comptabilité analytique, la facturation et le stock	4200F	4981F
GEM WRITE traitement de texte puissant et rapide	990F	1174F
GEM DRAW programme graphique haute qualité révolutionnaire	990F	1174F
GEM WORD CHART pour organiser la présentation de vos idées	990F	1174F
GEM GRAPH permet de réaliser graphiques, histogrammes à partir de données	990F	1174F
GEM DIARY un agenda + un calendrier + un réveil + un index	990F	1174F
GEM FONT EDITOR modifiez les polices de caractères de GEM	990F	1174F
GEM DRAW BUSINESS LIBRARY une bibliothèque de 46 cadres pour Word Chart	429F	508F
GEM PROGRAMMERS TOOL KIT développeurs, entrez dans le monde de GEM	1990F	2360F
GEM FONTS AND DRIVERS PACK le logiciel de recopie d'écran GEM pour imprimantes	429F	508F

LOGICIELS BORLAND

	PRIX HT	PRIX TTC
TURBOPASCAL célèbre version de Pascal par Mr Kahn	995F	1180F
TURBO TUTOR autoformation au Turbopascal	295F	349F
TURBOGAME WORKS outil de programmation pour Turbopascal	595F	705F
TURBO DATABASE TOOLBOX gestion de base de données sous Pascal	595F	705F
TURBO GRAPHIX TOOLBOX création graphique avec Turbopascal	595F	705F
TURBO EDITOR TOOLBOX générateur d'édition pour Turbo Pascal	595F	705F
TURBO JUMBO PACK pack comprenant TP-Tutor-Editor-Toolbox-Graphix	2495F	2959F
TURBO PROLOG version Turbo du langage Prolog	995F	1180F
TURBO LIGHTNING puissant dictionnaire en anglais	995F	1180F
REFLEX WORKSHOP 22 exemples d'applications pour Reflex	695F	824F
REFLEX L'ANALYSTE + REFLEX WORKSHOP	1995F	2366F

LES LOGICIELS CLASSIQUES ET CELEBRES POUR LE PC 1512

	PRIX HT	PRIX TTC
LOTUS I, II, III tableur graphique, base de données	4100F	4862F
SYMPHONY tableur, graphique, base de données, traitement de texte, communications	5700F	6760F
D BASE III version française de la célèbre base de données	7950F	9428F
FRAMEWORK II le célèbre logiciel intégré d'Ashtontate	7950F	9428F
EASY traitement de texte de micropro ultra simple	1695F	2000F
MULTIPLAN II version 65 fois plus puissante du célèbre tableur	2790F	3308F
WORD VERSION 2.0 dernière version de ce performant traitement de texte	3990F	4732F
MULTIPLAN II + SOURIS nouvelle version de Multiplan avec sa souris	4390F	5206F
CHART célèbre logiciel graphique de Microsoft	2990F	3546F
BASOR base de données de Talor	2970F	3523F
LASER PLUS le meilleur programme de Desktop Publishing	4850F	5752F
JENNIFER génère des applications complètes sous D Base III	4950F	5870F
DB REPORT WRITER générateur de rapports pour fichiers D Base III	1450F	1719F
CLICK ART PERSONAL PUBLISHER transforme votre PC en atelier de photocompo	1900F	2250F
SUPER PROJECT superbe gestion de projet en couleurs, compatible avec Supercalc 3	4500F	5337F
TEXTOR le célèbre traitement de texte français	3950F	4684F
OPEN ACCESS II Logiciel intégré professionnel	7900F	9368F
OPEN ACCESS II + LANGAGE DE PROGRAMMATION	9400F	11148F
SUPERCALC 3 version II nouvelle version du tableur intégré	3950F	4684F
SUPER PROJECT PLUS gestion de projets compatible avec Supercalc 3	6900F	8183F
WORD PERFECT version 4.1 traitement de texte haut de gamme	5600F	6641F
EPISTOLE PC traitement de texte complet entièrement français	4400F	5218F
EDILIST gestion de fichiers d'adresse pour Wordstar 2000	695F	824F
WORDSTAR 2000 célèbre traitement de texte de Micropro	5850F	6838F
VERSION BASE PC logiciel français de gestion de bases de données	4950F	5870F
Q ET A logiciel de gestion de données utilisant l'intelligence artificelle	2585F	3065F
INTELLIGENT BACKUP logiciel de sauvegarde disk dur sur disquette	1500F	1779F
THE INSTRUCTOR II apprenez à utiliser votre clavier	490F	581F
PROFESSEUR DOS les commandes du DOS démystifiées	590F	699F
TUTORIAL SET professeur DOS et The Instructor II regroupés	950F	1126F
TYPING INSTRUCTOR cours d'apprentissage à la dactylographie	490F	581F
JAVELIN tableur intégré très puissant - Le produit de l'année aux USA	6950F	8242F
PARADOX base de données utilisant l'intelligence artificielle	7147F	8476F
NORTON UTILITIES V:3.1 la trousse de secours de votre PC	1206F	1430F
R: BASE 5000 base de données très puissante	2990F	3546F
CROSSTALK le standard des logiciels de communication	2281F	2705F
SIDEWAYS pour imprimer les tableaux à l'italienne	678F	804F
PFS FILE + REPORT le plus simple des gestionnaires de fichiers	2051F	2432F

LES JEUX D'ARCADE

BOULDERDASH I
Disquette **120 F**
A la recherche de blocs de diamants, Rockford creuse. La subtilité du scénario et le maniement de BOULDERDASH I ont de quoi satisfaire les amateurs d'arcades.

BOULDERDASH II
Disquette **120 F**
16 nouveaux scénaris par rapport à BOULDERDASH I.

HELLCATACE
Disquette **195 F**
Vous êtes en pleine seconde guerre mondiale. Aux commandes de votre chasseur, vous êtes dans le Pacifique pour traquer les Zéros japonais. Collimateur très réaliste et beaucoup de tirs.

MACADAM BUMPER
Disquette **290 F**
Le flipper de ERE INFORMATIQUE dans toute sa splendeur. Avec MACADAM, on peut jouer ou construire son propre flipper. Graphisme, animation, bruitage, tout y est. Et si vous voulez créer votre propre flipper, tout peut être introduit : facteurs de vitesse, de pente, de sensibilité, effets stromboscopiques et le tout peut être sauvegardé sur disquette.

NINJA
Disquette **99 F**
Enfin un bon logiciel pas cher. NINJA est un jeu d'arcade et de karaté édité par MASTERTRONICS. Beaucoup de réalisme, dans la lignée des logiciels du type Way of the Tiger ou Yar KungFu.

LES JEUX D'AVENTURE

ASTERIX ET LA POTION MAGIQUE
Disquette **249 F**
Il s'agit pour le joueur de réunir les ingrédients pour réaliser la potion. Les décors sont sympathiques et l'animation excellente, mais le joueur aura du mal à réunir les 5 ingrédients.

BOB WINNER
Disquette **240 F**
Un monde inconnu et merveilleux vous attend. Devenez-en le maitre incontesté. Pour cela, vous devez vaincre les puissances mondiales liguées contre vous et défier en combat singulier le champion de chaque puissance. De superbes images digitalisées qui vous entraineront à Londres, Paris et New York.

BRUCE LEE
Disquette **227 F**
Voir logiciels pour CPC.

LE CASQUE DES FORGERONS
Disquette **250 F**
Vous créez vous-même votre personnage (force, sagesse, métier, etc...) qui va ensuite évoluer dans un monde pour lui inconnu où il devra affronter 1000 dangers afin de survivre et d'acquérir de l'expérience. Un jeu de rôles que vous créez de toutes pièces.

HISTOIRE D'OR
Disquette **270 F**
Conquête de l'or, ruée vers l'or, villes fantômes, cowboys, saloons, girls, bons, méchants, poker, goudron, plumes, tous les ingrédients d'un bon western sont réunis dans HISTOIRE D'OR. Entièrement graphique, HISTOIRE D'OR est le premier jeu d'aventure en cinémascope. Tous les coups sont permis pour retrouver le trésor du vieux Ben.

HACKER
Disquette **290 F**
Vous vous êtes branché par erreur sur un système informatique. Vous êtes entrainé dans une passionnante affaire d'espionnage que vous découvrirez peu à peu.

MGT
Disquette **220 F**
Vous prenez les commandes de MGT, le nouveau char sur coussin magnétique. Des boutons, des voyants, des compteurs, vous êtes un super pilote mais gare aux dangers de la mégabase.

ORPHEE
Disquette **240 F**
Voir logiciels pour CPC.

PASSAGERS DU VENT
Disquette **290 F**
Dans un superbe décor, les PASSAGERS DU VENT doivent fuir la traite des noirs. Excellente atmosphère de bande dessinée pour adultes. Beaucoup de caractères sont mis en exercice : appat du gain, barbarie, cruauté, etc... Jeu de rôle également puisque chaque personnage peut avoir une attitude différente en face d'évenements qui l'engagent.

PROHIBITION
Disquette **290 F**
Jeu d'aventure graphique d'INFOGRAMMES, PROHIBITION vous emmenera à Chicago, dans le monde de la pègre en tant qu'inspecteur. Des tueurs à gage sous contrat ont juré d'avoir votre peau. Grand jeu d'aventure policière, palpitant et très bien réalisé.

TOP SECRET
Disquette **340 F**
Encore une bonne aventure policière de chez LORICIEL. Vous êtes transporté malgré vous dans une affaire d'espionnage. Mille pièges vous attendent. Dénouement innatendu. Excellent graphisme.

LE TEMPLE D'APSHAI
Disquette **383 F**
La trilogie complète du TEMPLE D'APSHAI vous fera découvrir 12 niveaux, 568 pièces, 37 monstres terrifiants. La fortune et le secret du Sphinx sont-ils à votre portée ?

TERA
Disquette **220 F**
TERA vous transporte dans un lieu mystique où la magie est maître d'œuvre. Plus de 1000 pièces, des mondes différents, des graphismes en perspectives.

LES JEUX DE SIMULATION DE SPORTS

CHAMPIONSHIP GOLF
Disquette **290 F**
Jeu de golf très technique. Tout intervient : position des pieds, profil du club, angle d'attaque. A vous de réussir un swing magistral.

SUMMER GAMES
Disquette **245 F**
Les Jeux Olympiques d'été avec les principales épreuves d'athlétisme et de natation. SUMMER GAMES mettra vos joysticks à rude épreuve. Un des jeux de simulation les plus intéressant et varié. A posséder absolument dans votre bibliothèque de logiciels.

WINTER GAMES
Disquette **245 F**
6 épreuves sportives vous attendent aux jeux Olympiques d'hiver : ski, bob, saut, figures de patinage (libres et imposées), ski acrobatique, ski de fond. Le graphisme est très réussi. De 1 à 8 joueurs'

WORLD GAMES
Disquette **285 F**
Encore une simulation de sports où vous participerez à une infinité de disciplines du même style que SUMMER GAMES et WINTER GAMES, les classiques du genre.

MEAN 18
Disquette **245 F**
Beau graphisme, animation 3D pour ce simulateur de golf bien connu des amateurs. Plusieurs niveaux de difficulté. Parcours 18 trous.

LES JEUX DE SIMULATION DE PILOTAGE

DAMBUSTER
Disquette **227 F**
Voir logiciels pour CPC.

F15 STRIKE EAGLE
Disquette **239 F**
7 missions vous amènent à bombarder la Lybie, l'Egypte, la Syrie, le Vietnam, l'Irak et l'Iran. Vous êtes pris à partie par les MIGS 21. Attention aux missiles SAM.

FLIGHT SIMULATOR II
Disquette **455 F**
Le plus célèbre des simulateurs de vol. Vous êtes dans un Cessna monomoteur type FR172 à ailes hautes et vous devez décoller, atterrir, voyager. Décors très réalistes. Assez difficile à maitriser pour les débutants.

JET
Disquette **580 F**
Vous êtes aux commandes d'un chasseur à terre ou embarqué sur un porte-avions. Vous vous battez contre un Mig, vous bombardez des bateaux ennemis. C'est autant un simulateur qu'un jeu d'arcade. Beaucoup d'action et 9 niveaux de difficulté.

PISTOP II
Disquette **245 F**
Voici le premier jeu de course automobile qui vous est exposé. L'écran est divisé en deux parties, chacune a sa propre vue de la piste. Il faudra vous battre pour être le plus rapide au stand de ravitaillement et garder la tête.

SOLO FLIGHT
Disquette **219 F**
Vous êtes au manche d'un avion Wright de l'époque de Lindbergh. Vous voyez votre avion évoluer et la tableau de bord est très réaliste. Nombreuses conditions de vol différentes et beaucoup de voyages différents.

SPITFIRE ACE
Disquette **195 F**
Voir logiciels pour CPC.

LES JEUX DE REFLEXION

BACKGAMMON
Disquette **250 F**
9 niveaux de difficulté. Vous pouvez soit rencontrer un adversaire, soit la machine, soit regarder la démonstration. Impossible de faire des déplacements incorrects. Possibilité de revisualiser le dernier coup joué.

CHESS
Disquette **280 F**
Excellent jeu d'échecs. Entrées classiques, développements intéressants. Vous trouverez en face de vous un adversaire coriace. 10 niveaux de jeu.

ECHECS 3D
Disquette **219 F**
Excellent jeu français de chez FIL. Toutefois, vous n'avez accès aux 3D qu'avec le moniteur couleur. Commandes faciles mais logiciel très puissant et rapide qui comblera d'aise les amateurs du genre.

GAMEWORKS
Disquette **290 F**
Compilation de 3 jeux : échecs, bridge, morpion et leur code source. GAMEWORKS vous révèlera les secrets de la théorie des jeux. Possibilité d'écrire vos propres jeux.

MAITRE DES MOTS
Disquette **260 F**
4 jeux : mots croisés, anagramme, une lettre chasse l'autre et lettres placées. Ce logiciel utilise plus de 62.000 mots comprenant les noms, les adjectifs, les verbes (à tous les temps et tous les modes) ainsi que les abréviations courantes.

SHANGAI
Disquette **215 F**
Comme pour le jeu du Mahjong, vous devez composer des paires correspondantes à partir de 144 dominos appartenant à 7 suites différentes et empilées sur une pyramide en forme de dragon, tout en soutirant les dominos au terrible dragon.

LES JEUX DE STRATEGIE

THE ANCIENT ART OF WAR
Disquette **290 F**
Ce jeu, inspiré par "L'art de la guerre" de Sun Tzu (400 ans avant JC) vous amènera à travers 11 batailles différentes afin d'y faire la preuve de votre habileté. Vous pouvez également créer vous-même de nouvelles situations.

CONFLIT VIETNAM
Disquette **270 F**
Très beau jeu de stratégie et d'arcade pendant le conflit vietnamien. Les Vietcongs sont des adversaires redoutables. Parviendrez-vous à les vaincre ?

CRUSADE IN EUROPE
Disquette **270 F**
Du 6 juin 1944 à la bataille des Ardennes, cette simulation va vous faire revivre les heures les plus riches de l'histoire.

DECISION IN THE DESERT
Disquette **270 F**
24 octobre 1941, Afrique du Nord, 300 tanks ennemis arrivent. Soudain, le ciel s'obscurcit. La bataille d'El Alamein commence... Beaucoup d'action dans cette simulation en temps réel. Tanks, artillerie, attaques aériennes, tout y est.

DESTROYER
Disquette **249 F**
Superbe simulation de guerre sous-marine contre les navires japonais. Très réaliste. Il ne manque que l'odeur de l'acide des batteries et du gasoil répandu par ce tanker percé...

LES LOGICIELS EDUCATIFS

CALCUL CE 2
Disquette **350 F**

CALCUL CM 1
Disquette **350 F**

CALCUL CM 2
Disquette **350 F**

ENTREE EN 6e - CALCUL
Disquette **240 F**
Logiciels EUROGICIEL. Voir logiciels pour CPC.

LA DROITE
Disquette **499 F**
Ce logiciel permet de se familiariser avec les différents éléments qui définissent une droite dans un plan muni d'un repère. Vous pouvez définir une ou plusieurs droites et les représenter dans un repère. Bien faire les exercices.

FACTORISATION
Disquette **499 F**
Excellent logiciel éducatif du spécialiste HATIER. Au choix : apprentissage de la factorisation qui décortique la solution ; des exercices qui donnent directement la solution. Très bon apprentissage du niveau 4e et 3e.

GRAMMAIRE CE 2
Disquette **350 F**

GRAMMAIRE CM 1
Disquette **350 F**

GRAMMAIRE CM 2
Disquette **350 F**

ENTREE EN 6e - GRAMMAIRE
Disquette **240 F**
Logiciels d'EUROGICIEL. Voir logiciels pour CPC.

MATHS EN 3e ET 4e
Disquette **920 F**
Logiciel de chez HATIER. Compilation de la droite etde la factorisation. Permet de se familiariser ou de réviser les points essentiels du BEPC. Très bon cours et nombreux exercices pour 4e et 3e.

LES UTILITAIRES DE PROGRAMMATION

ADDE GRAPH
Disquette **1174 F**
ADDE GRAPH est une version simplifiée du fabuleux logiciel de représentation graphique DHG2 de chez ADDE MARKETING. Il offre le choix entre 10 familles graphiques et pas moins de 20 options de présentation à l'écran. Il travaille avec des échelles logarythmiques et, le cas échéant, avec deux séries de données indépendantes en abscisse et en ordonnée. De plus, il est possible de substituer aux banales lignes et barres des symboles personnalisés. ADDE GRAPH s'adresse aux professionnels pour qui les graphiques ne se résument pas à la fabrication d'une courbe.

AZERTYCIEL
Disquette **699 F**
Logiciel pour apprendre la dactylographie. Nombreux exemples. Cours complet de chez ORD'ASSIST.

QUICK BASIC
Disquette **1174 F**
L'un des premiers avantages de QUICK BASIC, édité par MICROSOFT, est d'être 100 % compatible avec le GW BASIC. Avec QUICK BASIC, vous pouvez réaliser un programme grâce à un éditeur de texte intégré qui transforme QIUCK BASIC en traitement de texte. A la différence de GW BASIC où le listage d'un programme se fait 25 lignes par 25 lignes, QUICK BASIC permet de se déplacer dans un programme comme dans un texte. QUICK BASIC ressemble par beaucoup de points à un PASCAL.

LES LOGICIELS D'APPLICATION PROFESSIONNELLE

EVOLUTION SUNSET
Disquette **1174 F**
C'est un traitement de texte qui travaille sous l'environnement graphique GEM et qui est donc idéal pour la PC 1512. Il utilise des menus déroulants, les fenêtres et la souris. Le texte apparait dans une fenêtre dont vous pouvez changer la taille et l'emplacement. Vous pouvez travailler sur 4 textes simultanément, ce qui vous permet de les comparer et de passer une partie de texte sur un autre. Les menus déroulants autorisent

un grand nombre d'options dont les changements de style et de taille des caractères. Des règles permettent de définir le format des paragraphes, la présentation des pages pourra être soignée avant impression grâce à une vue réduite. Parmi les utilitaires intégrés, on trouve un glossaire, un courrier sélectif, une coupure de mots et la possibilité d'insérer des dessins, des graphes dans le texte.

EPISTOLE PC JUNIOR
Disquette **1174 F**

EPISTOLE PC est un traitement de texte. On accède à de nombreuses fonctions par un menu en arborescence. On remarque la possibilité de faire des césures, des tabulations à droite, à gauche et numériques qui permettent à l'aide de caractères graphiques de faire de beaux tableaux. EPISTOLE permet aussi de faire du mailing.

WINDOWS
Disquette **1411 F**

WINDOWS de MICROSOFT est un super système d'exploitation avec lequel plusieurs logiciels sont capables de fonctionner parallèlement. Vous trouverez dessus une pendule analogique, un reversi, un logiciel de dessin inspiré de MacPaint, une calculatrice et surtout un super traitement de texte. Premier avantage : le TTX est graphique, à savoir que ce qui est imprimé est vraiment ce qui apparait à l'écran. Vous pouvez même introduire un dessin à partir du logiciel graphique en plein milieu d'un texte. Un prix très intéressant pour un incroyable traitement de texte.

MULTIPLAN JUNIOR
Disquette **699 F**

C'est en fait la première version de MULTIPLAN datant de 3 ans. Ce célèbre tableur n'est plus à décrire' MULTIPLAN JUNIOR vous offre des réponses à toutes vos hypothèses. Lorsque vous changez un chiffre, toutes les valeurs affectées par la modification sont immédiatement recalculées. Possibilité de relier plusieurs feuilles de calcul popur travailler avec des modèles de tailles quasiment illimitées. De puissantes fonctions mathématiques, statistiques et financières pour résoudre les problèmes les plus complexes. Des options pratiques de mise en forme, alignement du contenu des cellules, largeur de colonne variable et mise en forme globale. Jusqu'à 8 fenêtres sur l'écran pour afficher simultanément plusieurs parties d'une feuille de calcul.

VP PLANNER
Disquette **1174 F**

C'est la réplique de LOTUS 1-2-3 pour le quart du prix de ce dernier. Il permet d'offrir 6 fenêtres à l'écran, de créer des macrocommandes et d'imprimer des graphes sans faire appel à un programme utilitaire. De la famille des tableurs, VP PLANNER constitue un excellent achat pour élaborer des comptes prévisionnels, budgets et autres analyses financières.

FOX BASE PLUS
Disquette **3439 F**

C'est un système de gestion de base de données compatible avec D BASE II. C'est en quelque sorte une amélioration du D BASE II d'Ashton Tate : rapidité, compilateur, ce logiciel est très puissant : 1 millions d'heures d'enregistrement, dix zones de travail séparées ce qui permet 10 fichiers utilisables simultanément, index de 100 caractères et 4096 variables mémoire. Idéal pour les grandes applications.

WORD JUNIOR
Disquette **1174 F**

Ce traitement de texte de MICROSOFT est la première version de WORD. Il reprend toutes les fonctions du célèbre TTW. Ses caractéristiques sont simplicité, rapidité, convivialité. Vous visualisez à l'écran ce que vous imprimez. WORD JUNIOR offre le guide en ligne, l'usage de la souris, les déplacements de texte, 8 fenêtres avec affichage des différentes parties du texte, les tabulations et un glossaire.

LES JOURNAUX SUR DISQUETTE et LES LOGICIELS DOMAINE PUBLIC

ALBUM 101 ABSOFT
Disquette **198 F**

12 excellents utilitaires de chez AB SOFT Domaine public. Graph, Dosedit, Ouestu, Randisc, Ecranoff, Dactylo, Fred, Cover Clavier, PC Boss, PC Window, MS Pool.

ALBUM 102 AB SOFT
Disquette **198 F**

8 très bons jeux d'arcade de chez AB SOFT Domaine public. Packman, FS, Camel, Spacecom, Flipper, Baby, Pango, Snake, Frogger.

ALBUM 103 AB SOFT
Disquette **198 F**

7 très bons jeux d'arcade du domaine public édités par AB SOFT. Jump Joe, 3 Démons, Striker, Paratroopers, Donkey, Lander, Kong.

ALBUM 104 AB SOFT
Disquette **198 F**

9 jeux de réflexion du domaine public édités par AB SOFT. Castle, Maxit, Tic-Tac 3D, Chess 88, Hidesinic, Monopoly, Othello, La Vie, Yams.

ALBUM 105 AB SOFT
Disquette **198 F**

21 logiciels de création sonore et graphique du domaine public édités par AB SOFT. Piano, Juke Box, JSB, Magdalen, Solfegietto, Music, Hatdance, Will Tell, Bruitages, Tune, Sound, Speech, Space, City Ball, Horloge, Kaleidoscope, String, Art Circle, Pattens.

ALBUM 106 AB SOFT
Disquette **198 F**

11 logiciels utilitaires du domaine public. Voir, Search, Sweep Pshift, Capnum Move, Alter, V Tree, Waitn, Arc, Help.

ALBUM 107 AB SOFT
Disquette **198 F**

13 passionnants utilitaires du domaine public. Tests, Kolor, Ced, Squish, Crossref, DD Date, MX Set, F Date, Set PRN, Perfs ICIP, Combre, Sort, It.

ALBUM 108 AB SOFT
Disquette **198 F**

15 logiciels utilitaires du domaine public. Speedup, Syslock, Catutil, Dispark, Hotkey, Peacock, Global, CPY, V Type, CV, Hide, FIXWS, Autofile, Free.

ALBUM 109 AB SOFT
Disquette **198 F**

11 logiciels utilitaires du domaine public. Snapshot, PC Util, D Path, Sideways, Swap, SQ/Use, Copydisc, SP, Rendir, Lock, Sysfire, Open.

ALBUM 110 AB SOFT
Disquette **198 F**

11 logiciels utilitaires du domaine public. Subst, Soir 50, Merce, Size, Miniks, Ajust, Cistax, PQ ASC II, LPTX, XDEL, TFL.

ALBUM 111 AB SOFT
Disquette **198 F**

Compilation de 11 jeux du domaine public : Kamikaze, Frog Compte, Attack, Anagram, Note, Pad, Notepad, Scramble, Spinout, Foneword, Dosamatic, Tour d'Hanoï.

ALBUM 112 AB SOFT
Disquette **198 F**

Ensemble de logiciels du domaine publiuc qui permettent de créer des présentations de qualité ainsi que des images, de les organiser, d'effectuer une présentation entière automatique. PC Pen, DAO, Camera, Prepare, Present.

LIBRAIRIE AMSTRAD

Les ouvrages ci-dessous, comme le reste des matériels et logiciels annoncés, peuvent être, soit pris à notre magasin, soit commandés à notre Service Correspondance Express.

TRUCS ET ASTUCES POUR L'AMSTRAD CPC
Micro Application Nº 1

C'est le livre que tout utilisateur d'un CPC doit posséder. De nombreux domaines sont couverts (graphisme, fenêtres, langage machine) et des super programmes sont inclus dans ce best-seller (gestion de fichier, éditeur de texte et de son, etc...)

Code 8828 **149 F**

PROGRAMMES BASIC POUR LE CPC 464
Micro Application Nº 2

Alimentez votre CPC. Ce livre contient des super programmes, notamment un désassembleur, un éditeur graphique, un éditeur de texte. Tous les programmes sont prêts à être tapés et abondamment illustrés.

Code 8826 **129 F**

LE BASIC AU BOUT DES DOIGTS
Micro Application Nº 3

Ce livre est une instruction complète et didactique au basic du micro CPC 464. Il permet d'apprendre rapidement et facilement la programmation (instructions basic, analyse des problèmes, algorythmes complexes). Principaux thèmes abordés : les bases de la programmation, bit, octet, ASCII, instructions du basic, organigrammes, les fenêtres, programmes sur basic plus poussés, le programme et menus. Comprenant de nombreux exemples, ce livre vous assure un apprentissage simple et efficace du basic CPC 464.

Code 8818 **149 F**

AMSTRAD, OUVRE TOI
Micro Application Nº 4

Le bon départ avec le CPC 464. Ce livre vous apporte les principales informations sur l'utilisation, les possibilités de connexion du CPC et les rudiments nécessaires pour developper vos propres programmes. C'est le livre idéal pour tous ceux qui veulent pénétrer dans l'univers des micros avec le CPC 464.

Code 8827 **99 F**

JEUX D'AVENTURES, COMMENT LES PROGRAMMER
Micro Application Nº 5

Voici la clé du monde de l'aventure. Ce livre fournit un système d'aventures complet, avec éditeur, interpréteur, routines utilitaires et fichier de jeux ainsi qu'un générateur d'aventures pour programmer vous même facilement vos jeux d'aventures. Avec bien sur, des programmes tout prêts à être tapés.

Code 8824 **129 F**

LA BIBLE DU PROGRAMMEUR DE L'AMSTRAD CPC
Micro Application Nº 6

Tout, absolument tout sur le CPC. Ce livre est l'ouvrage de référence pour tous ceux qui veulent programmer en pro leur CPC : organisation de la mémoire, controleur vidéo, les interfaces, l'interpréteur et toute la ROM désassemblée et commentée sont quelques uns des thèmes traités dans cet ouvrage de 700 pages.

Code 8823 **249 F**

LE LANGAGE MACHINE DE L'AMSTRAD CPC
Micro Application Nº 7

Ce livre est destiné à tous ceux qui désirent aller plus loin que le basic. Des bases de la programmation en assembleur à l'utilisation des routines système, tout est expliqué avec de nombreux exemples. Contient un programmeur assembleur moniteur et désassembleur.

Code 8822 **129 F**

GRAPHISME ET SON DU CPC
Micro Application Nº8

L'AMSTRAD CPC dispose de capacités graphiques et sonores exceptionnelles. Ce livre en montre l'utilisation à l'aide de nombreux programmes utilitaires. Contenu : bases de programmation graphique, éditeur de polices de caractères, "sprites", "shapes" et chaines, représentation multicouleurs, calcul des coordonnées, rotations, mouvements, représentations graphiques de fonction en 3D, DAO (dessin assisté par ordinateur), synthétiseur, miniorgue, enveloppes de son et beaucoup d'autres choses.

Code 8820 **129 F**

PEEKS ET POKES DU CPC
Micro Application Nº 9

Comment exploiter à fond son CPC à partir du basic ? C'est ce que vous révèle ce livre avec tout ce qu'il faut savoir sur les peeks, pokes et autres call... Vous saurez aussi comment protéger la mémoire, calculer en binaire.. et tout cela très facilement. Un passage assuré et sans douleur du basic au puissant langage machine.

Code 8821 **99 F**

LIVRE DU LECTEUR DE DISQUETTE AMSTRAD CPC
Micro Application Nº 10

Tout sur la programmation et la gestion de données avec le floppy DD1, le 664 et le 6128. Utile au débutant comme au programmeur en langage machine. Contient le listing du DOS commenté, un utilitaire qui a tous les fichiers relatifs à l'AMDOS avec de nouvelles commandes basic, un moniteur disque et beaucoup d'autres programmes et astuces. Ce livre est indispensable à tous ceux qui utilisent un floppy, un 664 ou un 6128.

Code 8835 **149 F**

MONTAGES, EXTENSIONS ET PERIPHERIQUES Amstrad CPC
Micro Application Nº 11

Pour tous les amateurs d'électronique, ce livre montre ce que l'on peut réaliser avec le CPC. De nombreux schémas et exemples illustrent les thèmes et applications abordées comme les interfaces, programmateur d'eprom. Un très beau livre de 450 pages.

Code 8709 **199 F**

LE LIVRE DU CP/M AMSTRAD
Micro Application Nº 12

Ce livre vous permettra d'utiliser CP/M sur les CPC 464, 664 et 6128 sans aucune difficulté. Vous y trouverez de nombreuses explications et les différents exemples vous assureront une maitrise parfaite de ce très puissant système d'exploitation qu'est CP/M (300 pages).

Code 8751 **149 F**

DES IDEES POUR LE CPC
Micro Application Nº 13

Vous n'avez pas d'idée pour utiliser votre CPC (464, 664 ou 6128)? Ce livre va vous en donner. Vous trouverez de nombreux programmes basic couvrant des sujets très variés qui transformeront votre CPC en un bon petit génie. De plus les programmes vous permettront d'approfondir vos connaissances en programmation. (250 pages)

Code 8832 **129 F**

LES ROUTINES DE L'AMSTRAD 464, 664 et 6128
Micro Application Nº 14

Cet ouvrage essaie de montrer la place importante des routines au niveau de la programmation assembleur. Contenu : description hardware, organisation de la mémoire (RAM et ROM), structure d'un programme basic en mémoire, gestion de clavier, l'écran texte, l'écran graphique, gestion de la mémoire écran, l'unité de cassette, système, tables inverses des instructions du Z80, programmes utilitaires (duplicateur, super dump, etc...), lexique

Code 8791 **149 F**

L'ASSEMBLEUR de L'AMSTRAD
PSI

L'assembleur de l'AMSTRAD s'adresse à vous, possesseurs de CPC 464 et 664, qui avez une bonne pratique du basic et souhaitez programmer votre CPC en langage machine. Vous vous initierez aux principes de l'assembleur du Z80, puis vous utiliserez son jeu d'instruction. De nombreux exemples et exercices sont fournis pour vous aider à programmer aussi facilement en code machine qu'en basic.

Code 8713 **105 F**

LA DECOUVERTE DE L'AMSTRAD 464, 664 et 6128
PSI

Débutants en informatique ou nouvel acheteur d'un CPC, ce livre propose de vous initier au basic AMSTRAD et d'apprendre à programmer votre micro afin d'utiliser au mieux ses possibilités graphiques et sonores. De nombreux exercices vous aideront à assimiler les mots clés du basic AMSTRAD, les messages d'erreur, etc...

Code 8725 **135 F**

LES EXERCICES BASIC POUR AMSTRAD
PSI - 1er volume

Quoi de mieux qu'un exercice pour se graver en mémoire les multiples instructions et commandes basic AMSTRAD ? Ce livre adopte une démarche progressive et pédagogique. En première partie : énoncé du problème, données en entrée et sortie, analyse. En deuxième partie, solution du problème, variables utilisées, commentaires.

Code 8849 **130 F**

BASIC AMSTRAD 464, 664 et 6128
PSI 2e volume

Programmes et fichiers, cet ouvrage vous propose de mettre en pratique tout ce que vous savez du basic des CPC grace à des programmes graphiques qui vous feront apprécier la qualité de la haute résolution, des programmes de gestion de fichiers qui vous permettront de réaliser par exemple l'édition d'étiquettes, des jeux qui vous étonneront, des programmes éducatifs.

Code 8851 **95 F**

BASIC Plus, 80 ROUTINES pour AMSTRAD
PSI

Basic Plus vous dévoile les possibilités du synthétiseur de son, le mode graphique haute résolution ou l'animation graphique. Au delà du Basic Amstrad, découvrir Basic Plus.

Code 8825 **100 F**

102 PROGRAMMES pour AMSTRAD
PSI

Apprendre en se distrayant, tel est l'objectif de ce livre. Ces 102 programmes de jeu, qui vous guideront progressivement dans l'exploration du Basic Amstrad. Niveau par niveau, vous assimilerez de nouvelles instructions pour arriver à la maitrise de votre CPC 464. Tous les programmes contenus fonctionnent également sur le 664 et le 6128. Tous les jeux sont décrits et les programmes analysés ligne par ligne. Afin de faciliter la modification, chaque niveau commence par une présentation pédagogique du jeu d'instructions utilisé. Devenez vite le chef d'orchestre de votre Amstrad.

Code 8805 **120 F**

AMSTRAD EN FAMILLE
PSI

40 programmes en Basic pour la maison. Tous les programmes contenus fonctionnent aussi bien sur le 464 que sur les 664 et 6128. Ce livre est composé de 8 parties : les finances, la pédagogoie, la cuisine, les jeux nationaux, le temps, votre forme, le bricolage... Tous les programmes abondamment commentés sont détaillés dans une analyse ligne par ligne, tandis que leur structure est représentée systématiquement par un organigramme.

Code 8779 **120 F**

SUPER JEUX AMSTRAD
PSI

50 programmes de jeux en Basic. 50 programmes de jeux d'adresse, de réflexion et de hasard vous proposent de maîtriser le Basic de votre Amstrad (compatibilité sur les 3 CPC). En plus du plaisir que vous aurez à déjouer les pièges tendus par "les motos lumineuses", à trouver le meilleur chemin dans le "le Labyrinthe 30" ou à gagner au "Tiercé", vous apprendrez en jouant à construire des programmes de plus en plus complexes en vous aidant des commentaires pédagogiques de l'auteur et de sa précieuse liste de variables.

Code 8847 **120 F**

CLEFS POUR AMSTRAD 464, 664, 6128 1er volume - Système de base
PSI

Ne tenez plus votre livre d'une main tout en pianotant de l'autre sur le clavier de votre CPC. "Clefs pour l'Amstrad" est un mémento qui, par son système spirale s'ouvre à la bonne page et vous permet d'accéder à toutes les informations : jeu d'instruction du Z80, points d'entrée des routines système, blocs de contrôle, structure interne, programmation, connecteurs et brochage des principaux circuits. Cet ouvrage est également un recueil d'astuces pour protéger les programmes, produire des bruits, faire un scanning du clavier, etc.

Code 8845 **140 F**

LE LIVRE DE L'AMSTRAD 464-664
PSI

TOME 1.- Ce livre dévoile au lecteur la face cachée de son ordinateur: étude complète des circuits internes, étude poussée des fonctions et instructions connues du Basic, telle que la fonction VAR PTR génératrice de prodiges et pourtant ignorée de la plupart des manuels. Nombreux programmes permettant d'ajouter les commandes de scrolling, le traçage de rectangles et de cercles, de coloriage de surfaces et de manipulation vectorielle. En bref, un ouvrage insolite et original.

Code 8719 **120 F**

AMSTRAD JEUX D'ACTION
SYBEX

Cet ouvrage vous permet de programmer en Basic 18 jeux d'action : Tank, Trace, DCA, Blitz, Squash, Alphabet, Numerix, Atterrissage, Parachute, Exocet, Micropède, Robot, Ramasse-Miettes, Slalom, Chasse au Canard, Poursuites, Casse-Briques, Crabes

Code 8830 **58 F**

AMSTRAD 1ers PROGRAMMES
SYBEX

Ecrivez votre premier programme Basic sur Amstrad en moins d'une heure. D'une présentation claire, comportant de nombreux diagrammes et illustrations en couleurs, ce livre vous enseigne les bases de la programmation en Basic. Avec lui, vous apprendrez à programmer en quelques heures, quel que soit votre âge et votre formation. Aucune expérience préalable de la programmation n'est nécessaire.

Code 8846 **108 F**

AMSTRAD 56 PROGRAMMES
SYBEX

Ce livre vous propose 56 programmes prêts à l'emploi dans de nombreux domaines d'application professionnels. Finances personnelles : état prévisionnel d'un compte de dépôt, taux d'intérêt d'un investissement, versements nécessaires à la constitution d'un capital. Gestion : amortissement linéaire, amortissement dégressif, seuil de rentabilité. Immobilier : bilan d'une hypothèque, bilan courant d'un prêt, remboursement accéléré. Analyse de données : moyenne et déviation standard, moyenne mobile pondérée. Education : entraînement à l'arithmétique... Chacun de ces programmes peut être tapé par un débutant en 1/4 heure.

Code 8844 **82 F**

AMSTRAD, ASTROLOGIE, NUMEROLOGIE, BIORYTHMES
SYBEX

4 parties de cet ouvrage : astrologie occidentale, astrologie chinoise, numérologie, biorythmes. Chaque partie comprend un exposé sur le domaine considéré, puis un logiciel de calcul et d'interprétation, dont l'analyse est détaillée point par point. Ce livre est également un ouvrage d'initiation pour ceux qui ne connaissent pas ces sciences humaines.

Code 8743 **108 F**

AMSTRAD, PROGRAMMATION EN ASSEMBLEUR
SYBEX

Cet ouvrage très clair s'adresse à ceux qui veulent s'initier au langage machine. Après un court rappel d'arithmétique binaire, les principales instructions du micro-processeur Z80 sont décrites, accompagnées d'exemples de sous-programmes.

Code 8736 **108 F**

AMSTRAD/GUIDE du GRAPHISME
SYBEX

L'Amstrad possède des qualités graphiques étonnantes et offre de nombreuses instructions permettant de réaliser des applications très performantes. Cet ouvrage présente à l'aide d'exemples de programmes Basic, les techniques de programmation graphique. Les programmes fonctionnent sur les 3 CPC.

Code 8841 **108 F**

AMSTRAD CP/M 2,2
SYBEX

Le CP/M est le système d'exploitation le plus répandu des micro professionnels. Ce livre décrit la version disponible sur 464,664 et 6128. L'utilisation des outils de développement livré avec l'appareil est bien établie. Elle concerne : l'éditeur ED, l'assembleur ASM, le programme de mise au point DDT. Un chapitre est consacré au programme de gestion des périphériques PIP. Toutes les commandes sont présentées par ordre alphabétique et décrites en détail avec la liste de leurs paramètres.

Code 8857 **128 F**

GUIDE DU CP/M
SYBEX

Cet ouvrage est un texte de référence. Il ne s'adresse pas qu'au possesseur d'Amstrad. Sur 300 pages, il propose aux débutants une méthode d'apprentissage simple du CP/M. Clair, concis, facile à lire, ce guide deviendra l'outil de référence de tout utilisateur du CP/M.

Code 8834 **148 F**

BIEN DEBUTER AVEC VOTRE CPC 6128
Micro Application Nº 15

Pour ceux qui viennent d'acquérir un CPC 6128 et qui ont une notice en anglais. En effet, certains magasins ayant acquis leurs machines ailleurs que chez AMSTRAD FRANCE ont reçu des notices en anglais. Ce livre peut servir de mode d'emploi.

Code 8836 **99 F**

TECHNIQUES ET PROGRAMMATION DE JEUX
SYBEX

Cet ouvrage contient des programmations de jeux accompagnées d'une analyse pédagogique. De quoi comprendra, en s'amusant, la réalisation des jeux sur ordinateurs AMSTRAD.

Code 8718 **98 F**

PROGRAMMES POUR AMSTRAD
Cedic Nathan

Jouez, travaillez, programmez sur AMSTRAD. Réalisez vous même un synthétiseur musical ou un générateur de courbes et de graphiques. Chaque listing est accompagné de commentaires détaillés pour modifier ou améliorer vos programme.

Code 8722 **89 F**

AUTOFORMATION A L'ASSEMBLEUR
Micro Application

Le langage machine à la portée de tous. C'est ce que vous offre l'autoformation à l'assembleur contenant un livre et un logiciel idéal pour tout débutant à la programmation.

Disq. Code 8850 **295 F**

Cassette Code 8848 **195 F**

TRUCS ET ASTUCES POUR LES CPC 464, 664 ET 6128
Micro Application Nº 17

Vous y trouverez plein d'astuces de programmation, un générateur de menus, programme de tri, graphisme tridimensionnel et autres... Pour tous ceux qui venlent en tirer le maximum.

Code 8745 **129 F**

LA BIBLE DU 6128
Micro Application Nº 16

Utilisez votre CPC 6128 et 664, programmez en professionnels. C'est ce que vous offre la Bible, outil indispensable pour tous ceux qui veulent faire des analyses du système d'exploitation, du processeur, des routines, etc... Tirez le maximum de votre machine.

Code 8811 **199 F**

PROGRAMMES ET APPLICATIONS EDUCATIFS SUR CPC
Micro Application Nº 19

Un recueil complet de programmes et d'applications éducatifs prêts à fonctionner sur CPC : mathématiques, chimie, économie, hist./géo. Ce livre est particulièrement destiné aux lycéens.

Code 8710 **179 F**

LE GRAND LIVRE DU BASIC
Micro-Application

Il vous permettra d'exploiter à fond le basic théorique et pratique. Vous y trouverez les bases de la programmation puis les domaines professionnels.

Code 8734 **149 F**

avec disquette d'accompagnement **249 F**

BIEN DEBUTER SUR VOTRE PCW
Micro Application

AMSTRAD 8256 et 8512. Apprenez à l'utiliser. Découvrez peu à peu le traitement de texte "Locoscript", l'utilisation du CP/M puis la programmation sous Basic Mallard. Exploitez au mieux les capacités du PCW.

Code 8868 **129 F**

GRAPHISME EN 3 DIMENSIONS
SYBEX

Représenter des polyèdres, des surfaces, vois des objets plus complexes en trois dimensions sur votre écran. Les listings sont accompagnés de nombreuses figures et organigrammes. Vous parviendrez à promener votre écran comme une caméra dans un labyrinthe diabolique.

Code 8837 **148 F**

LIBRAIRIE AMSTRAD

LOCOSCRIPT SYBEX
Ce livre est une introduction au traitement de texte LOCOSCRIPT de PCW. Par sa démarche pédagogique, il vous permettra une découverte aisée et rapide pour une meilleure utilisation de ses fonctions.
Code 8861 **108 F**

MIEUX PROGRAMMER EN ASSEMBLEUR
SYBEX
Un ouvrage destiné à tous ceux qui ont déjà acquis les bases de la programmation en assembleur ou en langage machine. Il présente des méthodes de programmation en Assembleur Z80 accompagnées de nombreux exemples, de programmes et d'applications.
Code 8717 **148 F**

ROUTINES EN ASSEMBLEUR SYBEX
Routines en assembleur pour AMSTRAD CPC 464, 664 et 6128. Leur description est accompagnée d'une étude détaillée des principes de mise en œuvre de sous-programmes en assembleur.
Code 8721 **98 F**

ASTROCALC SYBEX
A partir de ce livre, établissez vous-même vos calculs, vos comparaisons de thèmes astrologiques grâce à des programmes en basic.
Code 8833 **148 F**

GAGNEZ AUX COURSES SYBEX
Ce livre vous explique comment il est possible d'utiliser un ordinateur pour étudier une course de manière rationnelle et rapide. Les appréciations personnelles, les pronostics, les statistiques et les fichiers de chevaux.
Code 871193 **128**

GUIDE DU BASIC ET DE L'AMDOS
SYBEX
Ce guide est un dictionnaire complet du basic AMSTRAD CPC 464, 664 et 6128. Chaque instruction, commande ou fonction est présentée, commentée par des exemples de programme.
Code 8793 **128 F**

MULTIPLAN POUR L'ENTREPRISE
SYBEX
Apprenez l'utilisation de MULTIPLAN avec une série d'exercice, un guide de référence, toutes les commandes des MULTIPLAN et quinze exemples d'utilisations dans les divers domaines de la gestion. Ce livre divisé en trois parties facilité une meilleure utilisation du logiciel.
Code 8728 **172 F**

D BASE II INTRODUCTION SYBEX
Introduction à D BASE II permet aux lecteurs mêmes débutants, d'aborder la programmation et toutes les fonctions dans la création d'une base de données.
Code 8732 **108 F**

D BASE II APPLICATIONS SYBEX
Ce livre permettra à tous les possesseurs de D BASE II de mieux exploiter leurs logiciels. Tous les aspects de son utilisation sont abordés de façon concrète à l'aide d'exemples.
Code 8731 **168 F**

WORDSTAR APPLICATIONS SYBEX
Tirer le meilleur parti de ce traitement de texte. Avec ce livre, de nombreuses applications de façon très détaillée vous permettent de progresser sans effort.
Code 8730 **168 F**

CPM PLUS 6128/8256 PSI
Ce livre vous apprend à vous servir de l'éditeur, à copier, protéger ou lister un fichier, formater ou dupliquer sur disque. Une aide précieuse pour profiter à fond du CP/M.
Code 8838 **100 F**

SUPER GENERATEUR DE CARACTERES PSI
Un recueil de graphiques très variés, personnages, animaux, objets divers et éléments de jeux d'aventure pour que tout utilisateur AMSTRAD puisse aussi illustrer ou animer ses programmes.
Code 8739 **140 F**

PHOTOGRAPHIE SUR AMSTRAD PSI
Apprenez à maîtriser la photographie sur un AMSTRAD à travers de nombreux programmes basic pour régler vos flashes, calculer le temps de pose. Un ouvrage intéressant pour tous les passionnés de la photo.
Code 8759 **150 F**

GRAPHISME EN ASSEMBLEUR PSI
Pour concevoir et améliorer le graphisme en assembleur, vous apprendrez à le maîtriser grâce à de nombreux programmes commentés dans ce livre.
Code 8715 **145 F**

TURBO PASCAL PSI
Le TURBO PASCAL est l'une des versions les plus répandues et d'une rapidité exceptionnelle. Un ouvrage très complet avec de nombreux conseils de programmation pour tout utilisateur de ce langage.
Code 8858 **135 F**

3 ETAPES VERS L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE PSI
Ce livre vous dévoile l'intelligence artificielle de façon simple et pratique grâce à des exemples et 27 programmes basic. Utilisez toutes les ressources de votre AMSTRAD.
Code 8866 **160 F**

AMSTRAD A L'ECOLE PSI
21 programmes en basic, pratiques pour aborder ou réviser les matières principales des classes primaires : éveil, calcul, français, jeux éducatifs. De l'âge de cinq ans à douze ans.
Code 8724 **120 F**

AMSTRAD EN MUSIQUE PSI
Ce livre vous aide à réaliser vos séquences musicales en vous appuyant sur des instructions basic que possède l'AMSTRAD CPC 464, 664 et 6128.
Code 8864 **165 F**

BASIC AMSTRAD Méthode pratique
TOME 1 - Vous, débutant, qui souhaitez poussez votre AMSTRAD à son meilleur niveau, découvrez ce livre. Grâce à de nombreux exemples sur toutes les bases ; gestion des interruption en basic, programmes de graphisme, etc..., il vous fera découvrir la rapidité exceptionnelle d'exécution de l'AMSTRAD.
Code 8839 **105 F**

CREATION ET ANIMATION GRAPHIQUE SUR CPC PSI
Les programmes de dessin et d'animation sont écrits en basic et en assembleur Z80. Pour toute personne désireuse de développer ses connaissances techniques et leur sens créatif.
Code 8716 **110 F**

CLEFS POUR D BASE II ET III PSI
Un ouvrage idéal destiné aux cadres d'entreprise qui souhaitent utiliser efficacement D BASE II et D BASE III. Entre autres : exemples d'application, propositions de programmes de tris, traitement d'erreurs, liste des fonctions et commandes de D BASE. Permet une meilleure utilisation de ce logiciel.
Code 8726 **285 F**

CLEFS POUR AMSTRAD TOME 2, Système Disque PSI
Ce deuxième mémento se concentre plus particulièrement sur le système disque, les blocs de contrôle, la programmation et les brochages des circuits spécialisés. La deuxième partie est consacrée aux possesseurs de PCW 8256.
Code 8840 **155 F**

PERIPHERIQUES ET FICHIERS SUR AMSTRAD PSI
Cet ouvrage s'adresse aux lecteurs qui veulent étudier en détail la gamme complète des périphériques de vos CPC, à utiliser les disques en accès séquenciel et en accès direct, ceci vous permettra de maîtriser la manipulation de fichiers dans vos applications.
Code 8707 **120 F**

JEUX ET AVENTURE AMSTRAD
SYBEX Code 8883 **128 F**

MINITEL ET MICRO ORDINATEUR
SYBEX Code 8876 **110 F**

GUIDE DU LOGO
SYBEX Code 8873 **128 F**

AMSTRAD : TURBO PASCAL
SYBEX Code 8872 **148 F**

INTRODUCTION AU TURBO PASCAL
SYBEX Code **198 F**

BIBLE DU GRAPHISME
MICRO-APPLICATION Code 8775 **199 F**

LE LIVRE DU LOGO
MICRO APPLICATION 18 Code 8764 **149 F**

PCW 8256 / 8512

GESTION SUR AMSTRAD PCW
PSI Code 8750 **175 F**

CLEFS POUR AMSTRAD PCW
PSI Code 8767 **215 F**

LE GRAND LIVRE DU PCW
Pour utiliser au mieux le LOCOSCRIPT, le CP/M et le Basic MALLARD. Il vous permettra d'écrire des routines d'édition, un générateur de masque de saisie, des routines de tri et une gestion de fichiers.
Code 0000 **179 F**

PC 1512

GUIDE DE L'UTILISATEUR PC 1512
SYBEX Code 8875 **128 F**

GUIDE BASIC 2 PC 1512
SYBEX Code 8874 **128 F**

DOS PLUS PC 1512
SYBEX Code 8788 **128 F**

MS DOS, GUIDE DU PROGRAMMEUR
SYBEX Code 8787 **248 F**

PROGRAMMATION EN ASSEMBLEUR
SYBEX Code 8086/8088 **268 F**

LIVRE DU BASIC 2, PC 1512
MICRO APPLICATION Code 8766 **179 F**

TRUCS ET ASTUCES POUR PC 1512
MICRO APPLICATION Code 8778 **179 F**

TRUCS et ASTUCES POUR TURBO PASCAL
MICRO APPLICATION Code 8762 **149 F**

DU BASIC AU TURBO PASCAL POUR PC
MICRO APPLICATION Code **199 F**

ECRANS ET FICHIERS EN LANGAGE C POUR PC
MICRO APPLICATION Code 8777 **199 F**

GUIDE DE REFERENCE TECHNIQUE POUR PC 1512
MICRO APPLICATION Code 8763 **249 F**

DOS PLUS SUR AMSTRAD PC
PCV Diffusion - PSI Code 8780 **145 F**

GEM SUR AMSTRAD PC
PCV Diffusion - PSI Code 8784 **185 F**

CLEFS POUR GEM SUR AMSTRAD PC
PCV Diffusion - PSI Code 8786 **195 F**

D BASE ET SES FICHIERS D BASE III et III Plus
PCV Diffusion - PSI Code 7516 **185 F**

MS DOS PAS A PAS
PCV Diffusion - PSI Code 8880 **135 F**

CLEFS POUR PC ET COMPATIBLES
PCV Diffusion - PSI Code 8879 **195 F**

LIVRE 1 - BASIC 2
AMSTRAD

EDITIONS PSI

Dictionnaire du Basic IBM	195 F
Techniques de Basic sur IBM/PC	180 F
Disquette "Techniques de Basic sur IBM/PC"	215 F
Gestion de données et fichiers sur IBM/PC et compatibles	170 F
Au cœur de l'IBM/PC	120 F
Disquette "Gestion de données et fichiers sur IBM/PC"	215 F
Assembleur 8088 de l'IBM/PC	250 F
Assembleur 8088 et BIOS de l'IBM/PC	175 F
Multiplan version 2 par l'exemple pour PC	150 F
50 modèles Multiplan, gérer sur IBM/PC	130 F
Exploitation d'enquêtes sur IBM/PC	120 F
Introduction à l'analyse financière sur Multiplan pour PC	110 F
Comptabilité sur IBM/PC et compatibles (+ disquette)	385 F
Turbo Pascal sur IBM/PC	165 F
Le relationnel sur IBM/PC	150 F
Clefs pour Word 2 pour PC et compatibles	200 F
PC, Modems et Serveurs	210 F
Télécommunications sur IBM/PC	140 F
Basic et ses fichiers Tome 1	110 F
Basic et ses fichiers Tome 2	105 F
Clefs pour D Base et III	285 F
Clefs pour Lotus I, II, III	130 F
Clefs pour MS-DOS versions 2 et 3	190 F
Clefs pour Multiplan, version 2.0	105 F
Clefs pour Open Access	280 F
Clefs pour Textor	185 F
Clefs pour Word II sur PC	200 F
D-Base III en 12 commandes	95 F
Ecrire en D-Base II et III	195 F
Introduction à l'informatique de gestion par Turbo Pascal	200 F
Le langage de recherche de D-Base III	95 F
Le livre de Framework	150 F
Le livre de Lotus I, II, III, version II	195 F
Le livre de MS/PC-Dos	130 F
MS-DOS pas à pas, versions 2 et 3	135 F
Plus loin avec D-Base III	95 F
Clefs pour PC et compatibles	195 F
Programmer en D-Base III et III+	185 F
Super Jeux PC et compatibles	120 F

EDITIONS SYBEX

Programmation en assembleur du 8086/8088	198 F
Programmation du 8086/8088	168 F
Guide de MS-DOS	198 F
Introduction à Lotus I, II, III	148 F
Lotus I, II, II - Programmation des macro-commandes	198 F
Lotus I, II, III pour l'entreprise	178 F
Multiplan pour l'entreprise	148 F
Visicalc pour l'entreprise	148 F
Visicalc Applications	148 F
Introduction à D-Base II	178 F
Introduction à D-Base III	198 F
Applications D-Base II	148 F
Graphiques sur IBM/PC	148 F
IBM/PC - Guide de l'utilisateur	78 F
IBM/PC 66 programmes Basic	78 F

NOUVEAUTES

PROGRAMMER EN ASSEMBLEUR 68000 SUR ATARI ST
CEDIC NATHAN
Pour ATARI. Le microprocesseur 68000 est ici présenté en détail : jeux d'instructions, adressage, implantation en mémoire sur les modèles ATARI. Les routines d'exploitation GEM sont ensuite décrites et utilisées dans plusieurs programmes d'application. Cet ouvrage, présenté de façon très progressive, intéressera tous les programmeurs sur ATARI, débutants ou chevronnés.
119 F

LE LIVRE DU MS-DOS 3.10
CEDIC NATHAN
Pour PC. Les programmeurs de MICROSOFT ont écrit le MS-DOS. Appelé parfois PC-DOS pour l'IBM PC, le MS-DOS est maintenant le système d'exploitation standard de plus de 500 microordinateurs. Voici pour la première fois une présentation approfondie du logiciel dont le rôle est d'indiquer à votre ordinateur comment il doit opérer.
265 F

LE GUIDE LOTUS/SYMPHONY
CEDIC-NATHAN
Pour PC. Le guide Lotus/Symphony a été écrit par des collaborateurs de LOTUS, la société qui a développé 1.2.3, Symphony et Jazz, les plus vendus des logiciels professionnels. Ce guide sera pour l'utilisateur débutant la meilleure initiation à Symphony. Les nombreuses copies d'écrans et schémas explicatifs l'aideront à aborder le logiciel dans de bonnes conditions. C'est un guide d'apprentissage par l'exemple. La création et la modification de documents y sont décrites dans tous les environnements de travail : tableur, traitement de texte, base de données, graphiques et communications.
285 F

MUSIQUE ET MIDI
MICRO APPLICATIONS
Découvrez l'informatique musicale dans cet ouvrage conçu avec simplicité et rigueur pour la plus grande satisfaction du lecteur. Principaux sujets traités : programmation du circuit sonore YM 2149. Comment utiliser l'interface midi ? Programme : un séquenceur polyphonique midi. Programme : un éditeur de sons pour synthétiseur Roland JX8P. Liste commentée des codes midi. Les applications de l'informatique dans le domaine acoustique (IRCAM - CEMAMU). Description des logiciels musicaux les plus caractéristiques sur ATARI ST. Une dizaine de programmes et plus de 20 schémas pour illustrer parfaitement l'emploi de l'ordinateur dans la musique.
149 F

MUSIQUES ET SONS
SYBEX
Les programmes écrits en ST BASIC présentent les moyens qui permettent la mise en œuvre des différents composants musicaux ainsi que de l'interface midi. Une introduction à la théorie des sons permet à l'utilisateur de mieux comprendre la fonction des commandes Sound et Wave de l'ATARI ST. Cet ouvrage contient : plus de 40 programmes prêts à l'emploi. Une routine permettant de gérer l'entrée des données à partir de l'interface midi. Un programme Basic de composition musicale. Une description des différents logiciels et synthétiseurs utilisables avec le ST. Un guide de références.
169 F

MISE EN ŒUVRE DU 68000
SYBEX
Ce livre permet d'exploiter les possibilités du 68000. Organisation générale des échanges et les différents types d'exceptions. La seconde partie est consacrée à l'aspect logiciel : organisation des données en mémoire, les différents modes d'adressage, le jeu d'instructions. Un chapitre est consacré à chacun des processeurs de la famille : 68008, 68010, 68012 et 68020.
210 F

INITIATION AUX BASES DE DONNEES POUR MICROORDINATEUR. APPLICATION A D BASE II PC
LA COMMANDE ELECTRONIQUE
Ce livre explique comment créer des fichiers, manipuler les données et employer les commandes de D BASE II PC. Le lecteur apprendra en langage clair comment préparer, créer, modifier, améliorer et utiliser une base de données ainsi que la manière de mettre en œuvre D BASE II PC pour des applications de gestion. De nombreuses images d'écrans illustrent cet ouvrage.

INTRODUCTION A FRAMEWORK PREMIER
LA COMMANDE ELECTRONIQUE
Cet ouvrage didactique est abondamment illustré. Grâce à lui, tout débutant pourra comprendre et apprendre à utiliser par la pratique les différentes parties du logiciel FRAMEWORK PREMIER.
250 F

PRISE EN MAIN DE FRAMWORK II
LA COMMANDE ELECTRONIQUE
Ce livre de 225 pages, en français, abondamment illustré, permet de s'initier rapidement à FRAMEWORK II. Grâce aux deux disquettes incluses, pour PC et compatibles, vous pourrez évaluer et essayer tous les aspects de FRAMEWORK II. Les principaux produits augmentent l'ergonomie et les performances de FRAMEWORK II sont également mis en valeur. Les commentaires apportés à leurs utilisations vous permettront ainsi de mieux apprécier les potentialités de FRAMEWORK II.
150 F

SUPPORT DE COURS A FRAMEWORK II
LA COMMANDE ELECTRONIQUE
Les nombreuses leçons permettront aussi bien à l'utilisateur individuel qu'au formateur de procéder à un enseignement didactique et progressif de FRAMEWORK II. Chaque leçon est composée d'un texte d'une représentation d'écran pouvant être photocopiée en transparent et d'exemples sur disquette.
593 F

REFERENCE DE PROGRAMMATION A FRAMEWORK
LA COMMANDE ELECTRONIQUE
Ce livre de 400 pages, en français, est destiné aux programmeurs, afin de leur fournir toutes les explications leur permettant d'utiliser FRED, le puissant langage structuré de FRAMEWORK qui donne à celui-ci une dimension exceptionnelle. Il est complété par une application : analyse financière des résultats d'une entreprise sur cinq ans.
350 F

PRISE EN MAIN dBASE III Plus
LA COMMANDE ELECTRONIQUE
Cet ouvrage de 168 pages, en français, abondamment illustré, constitue une première approche pratique de dBASE III Plus. Il est accompagné d'une disquette de démonstration disposant de toutes les fonctionnalités du programme complet mais avec un nombre d'enregistrements par fichier limité à 31. Comparé à dBASE II, dBASE III Plus intègre tout un ensemble d'améliorations et en particulier un mode d'assistance pour les utilisateurs débutants. L'utilisateur non professionnel peut ainsi gérer tout type d'informations sans avoir recours à la programmation.
150 F

GUIDE DE PROGRAMMATION AVANCEE (dBASE II, dBASE III et dBASE III Plus).
LA COMMANDE ELECTRONIQUE
Ce livre en français d'environ 1000 pages est dédié aux programmeurs avertis de dBASE II, dBASE III et dBASE III Plus. Il constitue la bible dBASE indispensable aux programmeurs. La somme considérable d'informations techniques qui le compose provient de l'expérience accumulée par 4 ans d'activité du support logiciel de Ashton-Tate.
495 F

INTELLIGENCE ARTIFICIELLE SUR ST
MICRO APPLICATION
Découvrez l'intelligence artificielle : méthodes et procédures les plus courantes sont présentées et illustrées par de nombreux programmes d'exemple, tous écrits en GFA BASIC. Sont également abordés les différents langages de l'intelligence artificielle tels que PROLOG, LISP et LOGO.
179 F

LE LIVRE DU LECTEUR DE DISQUETTE + DISQUE DUR ET RAMDISK / ATARI ST
MICRO APPLICATION
Les lecteurs de disquette et de disque dur ATARI offrent de nombreuses possibilités qui ne sont pas évoquées dans le manuel. LE LIVRE DU LECTEUR DE DISQUETTE a pour but de vous donner les informations, trucs, astuces et programmes utilitaires pour tirer le maximum de votre unité de mémoire de masse. Extrait du sommaire : les boots secteurs et le BIOS Parameter Bloc ; Formatage par programme de la disquette et du disque dur ; Structure des fichiers ; RAM DISK et programme de copie de la disquette vers le RAM DISK ; Interface BASIC TOS ; Formatage non standard des disquettes ; Accès au contrôleur des disquettes en BASIC ; Moniteur disque... Ce livre est le must absolu et est indispensable à tous ceux qui possèdent un ST et veulent en profiter.
Livre + disquette **299 F**

REVUES

AMSTRAD MAGAZINE
REVUE Code 8842 **19 F**

AMSTRAD USER
REVUE Code 8860 **10 F**

ECHO PCW
REVUE **30 F**



10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

CONSOMMABLES

CASSETTES VIDEO

VHS	E30	E60	E105	E120	E180	E195	E240	EC30
TDK	–	46	–	50	54	–	71	–
TDK EHG	–	–	–	58	66	–	84	61^{50}
TFK HIFI	–	–	–	71	79	–	–	–
TDK PRO	80	–	–	98	108	–	–	–
FUJI	31	35	39	42	47	–	66	–
FUJI SHG	34	39	–	56	61	–	85	60
FUJI XG	–	–	–	72	81	–	–	–
JVC	–	–	–	43	48	57	66	43^{50}
JVC SHG	–	–	–	57	65	–	84	52^{50}
JVC PRO	61^{50}	66	–	71	78	–	–	62
ITC SHG	24^{90}	25^{90}	29^{90}	34^{90}	39^{90}	49^{90}	59^{90}	E200 54^{90}

CASSETTES 8 mm

TDK	PS 30 : 76,50 F	P 60 : 92 F	P 90 : 113 F
FUJI	PS 30 : 69,50 F	PS 60 : 82 F	PS 90 : 97,50 F

V 2000	VCC 360 HG	VCC 480 HG
PDM HG	110 F	130 F

BETA	L500	L750	L500HG	L750HG	L830HG
FUJI	46^{50F}	60^{75F}	55^{F}	69^{75}	–
TDK	53^{F}	59^{F}	60^{50F}	69^{F}	80^{F}

BOITIERS

Unité de colisage : 10 pièces

THERMOFORMES

Standard (rouge, bleu, noir ou blanc) .... $3,50^F$
Luxe (bordeaux, havane ou vert) .... $7,50^F$

INJECTES

Standard (noir ou blanc) .... $7,00^F$
Luxe (noir ou bordeaux) .... $10,00^F$

CASSETTES AUDIO

TDK

DC C60	11,00 F
DC C90	14,50 F
AD C60	13,00 F
AD C90	17,00 F
ADX C60	20,00 F
ADX C90	27,00 F
SF C60	16,00 F
SF C90	20,50 F
SA C60	17,00 F
SA C90	21,00 F
SAX C60	21,50 F
SAX C90	30,00 F
MA C60	34,50 F
MA C90	47,50 F
MAR C60	55,00 F
MAR C90	77,00 F

FUJI

DR C60	9,50 F
DR C90	13,70 F
DR C120	18,00 F
FR C60	11,00 F
FR C90	16,00 F
FR I C60	12,70 F
FR I C90	17,50 F
FR II C60	13,80 F
FR II C90	19,60 F
FR IIS C60	17,50 F
FR IIS C90	25,50 F
METAL C60	24,00 F
METAL C90	32,50 F

Cassettes auto nettoyantes

ALLSOP

VHS, BETA, V2000 .... 195^F
AUDIO .... 65^F

Films photographiques FUJI

HR 100 24p/135	$26,50^F$
HR 100 36p/135	$35,00^F$
HR 200 24p/135	$28,00^F$
HR 200 36p/135	$34,00^F$
HR 400 24p/135	$31,50^F$
HR 400 36p/135	$40,00^F$
50 D 36p/135	$44,00^F$
100 D 36p/135	$46,00^F$
400 D 36p/135	$57,00^F$
HR Disc (x2)	$47,00^F$
HR 100 24p/110	$20,50^F$
HR 100 24p/126	$24,00^F$

DISQUETTES

Toutes nos disquettes sont garanties 5 ANS.

3 POUCES

(type Amstrad CPC / PCW)

3 POUCES 1D AMSOFT
(pour CPC 6128, DD1 et 8256)
$19,90^F$

3 POUCES 2DD AMSOFT pour le 2e drive du 8512 — 79^F pièce
3 POUCES 2DD MAXELL pour le 2e drive du 8512 — 39^F pièce
Sans la boite plastique de protection mais avec enveloppe en carton et étiquettes
BOITIER PLASTIQUE TYPE AMSOFT — 30^F les 10

3 POUCES 1/2

(type Atari - Amiga)

3 P 1/2 1D
SONY, MAXELL, SCOTCH
(pour Atari 520 STF ou Amiga 500) 17^F pièce
14^{F90} par 10 — 12^{F90} par 30

3 P 1/2 2D
I3E, DATATECH
(Atari 1040 STF et Amiga 1000) 19^F pièce
17^F par 10 — 15^F par 30

5 POUCES 1/4

(POUR PC 1512)

4^{F90} par 10 — 3^{F90} par 100
4^{F50} par 50 — 3^{F50} par 500

Département
Vente par Correspondance aux Particuliers

BON DE COMMANDE à adresser à GENERAL
10, bd de Strasbourg, 75010 Paris - Tél.(1) 42.06.50.50 (poste 36-43)

Comment acheter par correspondance

1) Vous rédigez votre commande à l'aide du Bon de Commande ci-dessous *(n'oubliez-pas d'indiquer clairement , en lettres d'imprimerie,* **votre NOM et votre adresse complète dans la partie supérieure droite).**

2) Frais d'expédition : pour les frais de transport, GENERAL applique un forfait de 80 F par commande, quel que soit le montant de la commande.

3) Règlement : a) vous cochez le mode de règlement qui vous convient (chèque bancaire, chèque postal, mandat, carte bleue), dans la partie supérieure gauche du Bon de Commande ;

b) si vous optez pour le paiement par chèque bancaire, postal ou mandat, **vous joignez votre règlement** au bon de Commande **(le règlement doit être libellé au nom de GENERAL VIDEO) ;**

c) si vous choisissez le paiement par **Carte Bleue,** n'oubliez pas d'indiquer (partie inférieure gauche du Bon de Commande) **le numéro et la date limite de validité** de votre Carte Bleue. Vous pouvez également commander par téléphone, sans utiliser le bon ci-dessous.

Etranger et outre-mer, nous consulter.

BON DE COMMANDE EXPRÈS

Je, soussigné, déclare commander à GENERAL les matériels et fournitures ci-après désignés, pour expédition à mon adresse ci-contre.

Je joins mon règlement auquel j'ajoute le forfait de transport

Chèque bancaire ☐ Chèque postal ☐ Mandat ☐ Carte Bleue ★ ☐

NOM Prénom
N° Rue
Code postal
Ville

AMM 03/88

DESIGNATION	CODE	QUANTITE	PRIX UNITAIRE	MONTANTS

★ Pour règlement par CARTE BLEUE, voir § B page 36
(Numéro Carte Bleue et date limite de validité OBLIGATOIRES)

N° CARTE BLEUE

DATE LIMITE DE VALIDITÉ

Signature

Pour les mineurs, autorisation des parents obligatoire

TOTAL COMMANDE	
+ FORFAIT DE PORT	
TOTAL A REGLER	

VENTE AUX COLLECTIVITES

Ce n'est pas un hasard si **GENERAL** est devenu en moins de dix ans **le numéro 1** des ventes de matériel vidéo, informatique et son aux collectivités

Membres des Comités d'Entreprises, Fonctionnaires, Associations diverses, choisissez d'adhérer à GENERAL, la centrale d'achat des collectivités.

ALLO COMMANDE
(1) 42.06.50.50
TELEX COMMANDE **214 034 F**

QUE VENDONS NOUS ?

Savez vous que GENERAL vend, en un an :
- près d'un million de cassettes vierges ;
- plus de 5000 ordinateurs et autres matériels informatiques ;
- plus de 100.000 disquettes ;
- plusieurs dizaines de milliers de films vidéo ;
- près de 50.000 logiciels ;
- plus d'un millier de magnétoscopes et autres matériels vidéo.

QUI SONT NOS CLIENTS ?

Nous comptons plus de 3000 clients collectivités qui adhèrent à notre formule. En voici quelques uns :

Café Jacques Vabre - CII Honeywell Bull Bob[illegible] - Hopital de Monaco - Kreps - Editions E[illegible] Laboratoires Lafon - Collège R. DELALANDE - Société Générale Reims - Matra Velizy - Matra Bois d'Arcy - CFTI - CETI - Duplistyle - IBM Corbeil - SAGEM Osny - E.A.S. - Dumez TP - Otis - Rosa - Dassault Argenteuil - Renault Boulogne - CIC Paris - Banque de France - Médiavision - AFP - Centre de Tri Cergy - Caserne Taillandier - Dassault Argonay - EDF St-Dizier - NMPP - Matin de Paris - Charge-Meunier - SAT Dourdan - L'Oréal - Verger-Delporte - Hotel Hilton - Société Générale Le Havre - Journal Minute - GIE Elis - CEA Bruyères-le-Chatel - Crédit Agricole Paris - RATP - Allocations Familiales - Peugeot Vernon - Peugeot Paris - Pathé Marconi Disques - GEO Services - Meca 07 - A.R.S. - CPAM Paris - MJC Ludres - Université de Californie - Bronzavia - Banque Dreyfus - IGN - ITEP - Dassault - Boulogne - CEA Valduic - Citroën - Sogetrans - Cunow - 1er RPIMA - CEA Saclay -Sagem - Carnaud BMI - Placoplatre - Inserm - Salomon - Sodeteg Buc - SNPE - Matra Toulouse - France-Rail - Diffusion Atlas - Coop Boulogne - Schlumberger - Westinghouse - Unesco - SGN - Air Equipement - Hop. Chateauroux - Sacem - Aérospatiale Chatillon - Le Robert - Air France - Villegenis - Thomson CSF Boulogne - CTR Midi 2 Toulon - Parisien Libéré - Caisse d'Epargne Angoulème - Novatrans - Guerlain - AGF - SNR Cevennes - Enertec - Manufacture de Tabacs Morlaix - BFCE - Cirsic - Neodata - Société Générale Tigery - Crédit - Agricole Soyaux - Labo Dom's - CEA Bordeaux - Compagnie Générale de Chauffe - Rhône-Poulenc - Inst. Gustave-Roussey - Secre - Bouygues - Pantashop - Amicale des Algériens - Chomette-Favor - Turboméca - Snecma - Canalab Dassault - Pathé Cinéma - Caisse d'Epargne de Paris - Hurel Dubois - CEA Limeil - Académie de Versailles - BA 217 - Assedic du Sud-Ouest - IBM Réaumur - Satan Industrie - Sauter - Lyonnaise des Eaux - Sicli - Digital Equipement - OCDE - SNMDA - Citroën Levallois - La Samaritaine - Norton - Samda - Crédit Coopératif.

ETUDIANTS

désormais, vous avez droit au tarif collectivités chez **GENERAL**

En dehors des prix promotionnels et des actions temporaires **GENERAL**, étudiants, vous avez droit à un tarif spécial sur l'ensemble des produits de notre magasin. L'inscription et l'obtention de la CARTE ETUDIANT GENERAL est immédiate et gratuite. Demandez Claire ou Elisabeth lors d'une visite à notre magasin.



Claire Elisabeth

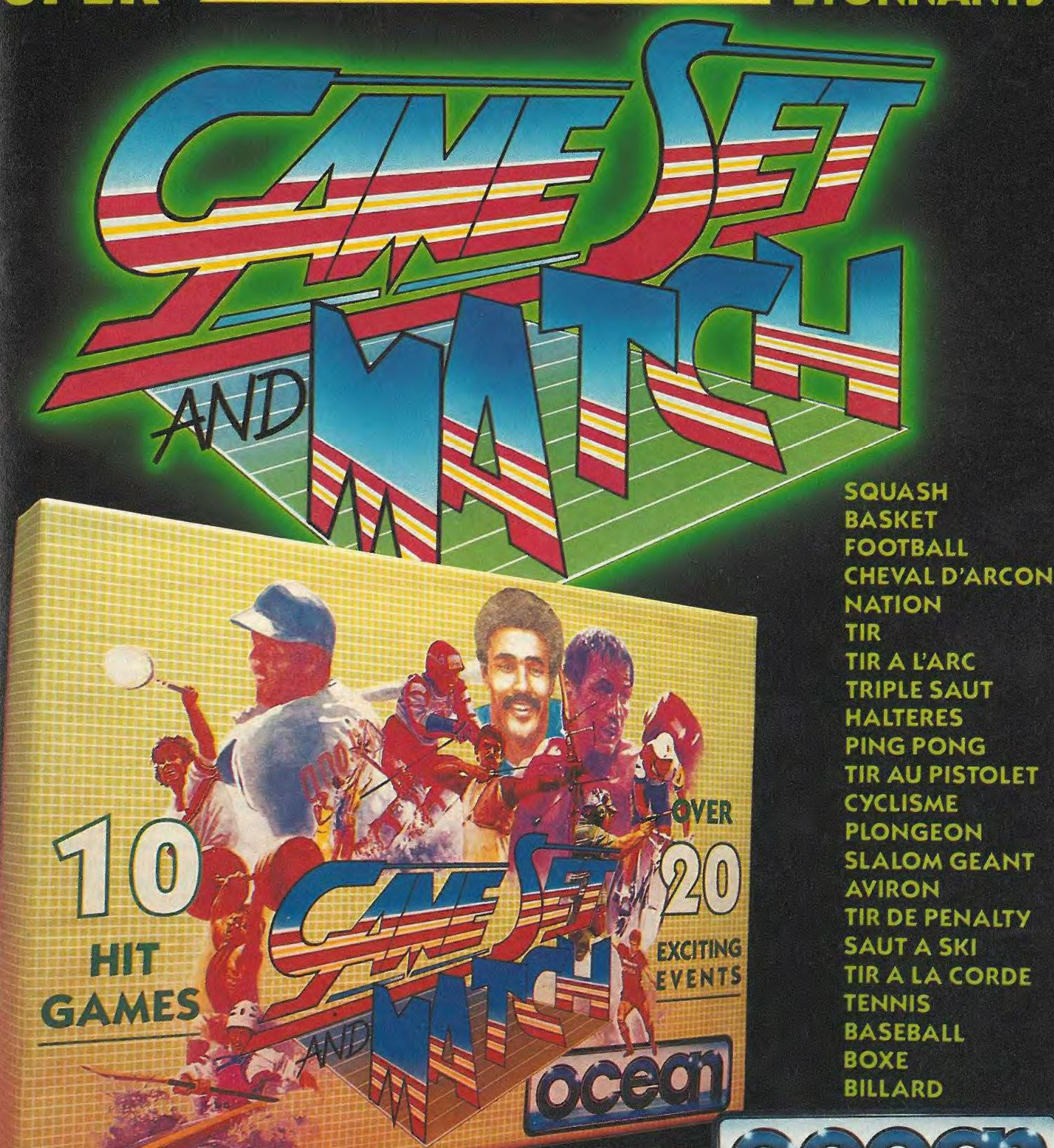
Revendeurs, professionnels de la micro

nous pouvons vous fournir à prix de gros la plupart des matériels décrits dans notre catalogue. Contactez M. LE POULL chez GENERAL au 42.06.50.50, poste 39.

10 JEUX SUPER

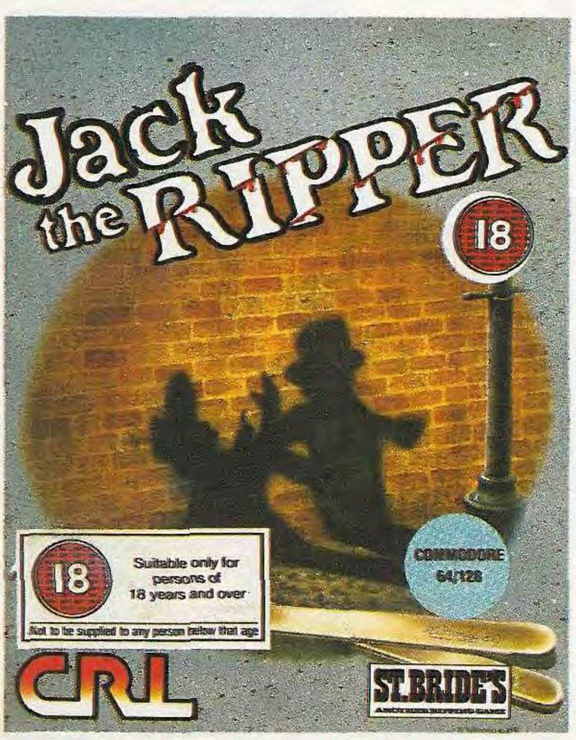
LA PLUS GRANDE COMPILATION DE SPORT JAMAIS REALISEE

PLUS DE 20 EPREUVES ETONNANTS



ZAC DE MOUSQUETTE,
06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE TEL: 93 42 7145

ENQUÊTE



Jack the Ripper. A noter le sticker (interdit aux moins de 18 ans)

LES JEUX HORS-LA-LOI

Dans Barbarian, on coupe des têtes. Dans Renegade, il faut cogner jusqu'à ce que ça saigne. Dans International Karaté, survivre c'est frapper et battre son adversaire. Dans Green Beret, c'est à coups de couteau et de basooka qu'il faut en tuer le plus possible. Nous avons tous jouer à ces jeux, mais pourrons-nous continuer à y jouer en toute impunité ?

Outre-Manche, tous ces jeux ont récemment été déclarés hors-la-loi car ils ne portent pas l'estampille du British Broard of Film, un simple petit certificat qui prouve que ce produit vidéo est bien conforme aux bonnes mœurs ou, au contraire, qui le classe X. Rassurez-vous les programmes restent en vente mais certains risquent d'avoir de gros problèmes.

L'étrangleur étranglé

Toute l'affaire a commencé avec Jack the Ripper (Jack l'étrangleur), un petit jeu d'aventure sans prétention et sans même beaucoup d'effets sanglants. Malheureusement ce logiciel remettait en question une affaire encore douloureuse dans l'esprit de certains... La presse anglaise s'est emparée du sujet. Il faut dire que ce sont de vrais requins, nos confrères anglais, et que les jeux vidéo ont l'habitude désormais de défrayer la chronique. Le premier scandale national (article dans le Times et toute l'artillerie lourde) s'est déclenché avec la publicité de Barbarian où l'on voit la plantureuse Maria Wintekher avancer ses avantages de poids. L'affaire « Jack the Ripper » arrivait quelque temps après... L'occasion de sauver de pures âmes innocentes était trop belle. La loi anglaise stipule que tout enregistrement magnétique animé comportant des scènes choquantes (violence, sexe, etc.) peut être interdit à la vente ou recevoir plusieurs restrictions (interdit aux moins de 15 ans ou aux moins de 18 ans). Pour Jack the Ripper, la cour a laissé le programme en libre circulation car ce jeu ne présente que les images fixes d'un jeu d'aventure ! Lorsque nous avons reçu Jack the Ripper, la mention « interdit aux moins de 18 ans » figurait pourtant sur la jaquette... Publicité ? En attendant, les autorités anglaises ont réagi et préparent dès à présent une modification de la loi portant sur les jeux informatiques.

Il ne faut pas dramatiser

En général, les éditeurs ne sont pas trop inquiets face à cette mesure. Clare Hirsch d'Activision est ennuyée par tous ces problèmes mais pense que Rampage est beaucoup trop mignon pour être interdit. Chez US Gold, on affirme que les jeux comme Combat School ou Express Raider (interdit en Allemagne, voir plus loin) sont aussi violents et aussi dangereux pour la santé mentale des joueurs que les dessins animés de Tom and Jerry. Les responsables d'électronic Arts m'ont simplement demandé en riant si je pensais pouvoir devenir un véritable psycopathe en m'identifiant au héros de Hack-em-up 2. Ils sont persuadés que, même avec les possibilités des 16 bits, les graphismes ne sont pas suffisamment réalistes pour être perçus sérieusement comme dangereux. Il faudrait leur en reparler lorsqu'ils feront des jeux sur CDI.
Peter Stone, l'éditeur de Barbarian, est un peu effrayé par contre. S'il avait pensé que son jeu pouvait donner envie à des kids de décapiter leurs copains, il ne l'aurait pas édité. Heureusement pour nous, ça ne lui est pas venu à l'esprit et il a même rajouter une belle barbare dévêtue sur la couverture. Selon lui, Barbarian est une espèce de dessin animé fantastique que la loi anglaise devrait ignorer comme elle ignore les bouquins de Tolien où l'on se massacre sans vergogne. Dans tous les cas et à tout hasard,



Gunship PC, outre-Rhin, la violence n'est pas de mise

Le Barbarian de Palace Software qui a déchaîné un "I'm shocking!" général en Angleterre.

Massacre à la tronçonneuse...

il a décidé d'adapter « Nounours et les caramels mous » sur Amstrad...
Wild Bill, le fameux créateur de Microprose, est un vétérant des deux guerres contre l'Allemagne. Sa société édite de nombreux jeux de simulations mais tous ne plaisent pas. Gunship, une simulation d'hélicoptère, vient d'être interdit en Allemagne. Maintenant, Wild Bill prend ces problèmes beaucoup plus au sérieux...

Le mur fermé à la violence

Car, si à Londres, on parle de futures censures, en Allemagne de l'Ouest, on a déjà censuré Skyfox, Guadalcanal, Beach Head 2, Gunship et Express Raider dans un délai d'un an. La Bundesprufstelle Fur Jugendgefahrdende Schriften (beaucoup plus facile à prononcer en éternuant...) sévit depuis les années 50 pour protéger la jeunesse allemande des agressions médiatiques extérieures qu'elles soient immorales ou brutales ou qu'elles incitent à la violence, au crime, au racisme ou encore qu'elles glorifient les faits de guerre. On s'explique mieux l'interdiction de Gunship qui prône carrément l'utilisation d'un hélicoptère à des fins militaires... Les programmes touchés par la disgrâce sont interdits d'affichage et ne peuvent être vendus dans des magasins dont l'accès est autorisé aux mineurs. Ils peuvent continuer à être vendus... dans les sex-shops !

Après les films, les disques...

Aux États-Unis, les choses ne vont guère mieux. Il y a deux ans, l'industrie du disque s'est émue de la censure de plusieurs disques de rock. Une campagne anti-rock avait été lancée par des bonnes âmes puritaines, fières descendantes de l'oncle Sam. Un organisme a été créé qui, à côté de la censure officielle, donne son avis sur la moralité des productions pour la jeunesse. Malheureusement, cet avis est très respecté dans la plupart des états. Jusqu'à présent, ce comité des bonnes mœurs ne s'était occupé que des disques, des BD et des films ; le voilà qui s'intéresse aux jeux vidéo. Dans son dernier bulletin, l'Office For the Examination of Harmful Publications fait part de la répulsion qu'ont éprouvé ces membres en observant différentes horreurs dans des vidéo-games. Ils proposent d'ores et déjà l'interdiction de certains d'entre eux... Ça va pas traîner ! En France, le mouvement de censure ne s'est pas encore déclenché. Tout le monde reste très prudent... Dans Manhattan Dealers, les programmeurs ont préféré ne pas trop insister sur le passage avec la tronçonneuse. D'autres prennent ça comme une grosse farce, un problème qui ne les touche pas vraiment. Ils m'ont répondu par de grands sourires amusés. C'était aussi l'attitude de leurs confrères anglais... Mais, s'il n'existe pas de textes de loi contrôlant la censure des programmes informatiques (étonnant dans un pays plus connu pour ses textes de lois que pour les fromages dont il est si fier !), les textes autorisant la censure des vidéos existent. Avec les jeux sur CD-ROM et les Transputers graphiques, les jeux seront directement concernés par ces lois. Elles devront alors passer devant une commission de censure (comme les films) et risquer l'interdiction...
Le débat est ouvert : certains jeux vidéo peuvent-ils vraiment être dangereux ?

Summer Kagan

L'ARCHE DU CAPTAIN

BLOOD

Bientôt disponible sur AMSTRAD







ILS sont cinq.
ILS sont planqués là, quelque part dans cette purée d'étoiles.
Le numéro un, le deux, le trois, le quatre, et ce bâtard de numéro cinq.
ILS vous attendent....

SCENARIO
PHILIPPE ULRICH
REALISATION
DIDIER BOUCHON
MUSIQUE
JEAN MICHEL JARRE
TIREE DE L'ALBUM ZOOLOOK
Mixage digital: ULRICH
Avec l'aimable autorisation
des DISQUES DREYFUS
Reproduction strictement interdite

ATARI ST / AMIGA



LOGICIELS

1, bd Hippolyte Marquès, 94200 IVRY S/SEINE - Tél. (1) 45.21.01.49 + - Télex EPEINFO 261041F - Fax 45.21.02.50

PHOTO : PPP NASA - SPIRAL GALAXY IN HYDRA M 83 - N6C 36

JESSICO

Quand les prix sont si bas, les souris dansent !

BOITIERS DE RANGEMENT

Boîtier Proto	10x3"	59 F
Boîtier DS40LA	30x3"	99 F
Boîtier DS40LB	45x3.50"	99 F
Boîtier JSY 80	80x3.50"	119 F
Boîtier JSY 48	48x3"	119 F
Boîtier DD50L	50x5.25"	119 F
Boîtier DS100L	100x5.25"	149 F

PRØTØ 59F

JSY 48 119F

avec serrure + clé
sauf Proto

JOYSTICKS

Les meilleurs joysticks au monde

Doubleur de Joystick	69 F
Phasor one (U.S. Gold)	115 F
Joystick Cheetah 125+	89 F
Joystick Cheetah Mach 1+	135 F
Pro 5000	130 F
Quickshot turbo II	129 F
Speed king	115 F
Switchjoy SJ.1	85 F
Switchjoy SJ.22	95 F
Wico 3 WAY	310 F
Wico the Boss	160 F
Cheetah PC	199 F
Carte PC	225 F

Gratuit : un doubleur de Joystick, pour l'achat de 2 phasor one ou 2 Cheetah mach I

RUBANS POUR IMPRIMANTES

Ruban CITIZEN 120D	79 F
Ruban DMP 2000	69 F
Ruban DMP 3000	69 F
Ruban DMP1	69 F
Ruban PCW 8256/8512	69 F

PERIPHERIQUES

Crayon Optique Dart	345 F
Digitaliseur Dart DMP2000	750 F
Interf. RS 232 MERCI	890 F
Interf. Série/PAR.PCW	890 F
Interf. RS232 CPC	590 F
Adapt. Péritel MP-2F-CPC	450 F
Souris AMX CPC	690 F
Souris Cameron CPC (D)	649 F
Synthét. Musical TMPI	980 F
Synthét. Vocal TMPI	545 F

dk'tronics

Ext. Mémoire 256K/464	785 F
Ext. Mémoire 256K/6128	785 F
Ext. Mémoire 512K/PCW	545 F
Ext. Mémoire 64K/464	475 F
Silicon Disc 256K/464	785 F
Silicon Disc 256K/6128	785 F

ACCESSOIRES

Protégez vos yeux

Copy Holder	189 F
Etiquet. 89x36 Par 500	69 F
Filtre Ecran 12" Coul.	179 F
Filtre Ecran 12" Monoc.	169 F
Support Imprimante 80 Col.	149 F
Support Moniteur 12-14"	139 F
Mouse Mat (tapis)	75 F

support Moniteur
rotation 360°
inclinaison 20°
support Imprimante
Copy Holder

HOUSSES POUR AMSTRAD

Protégez votre ordinateur

Housse CPC 464 Coul.	109 F
Housse CPC 464 Monoch.	99 F
Housse CPC 6128 Coul.	109 F
Housse CPC 6128 Monoch.	99 F
Housse DISC FD1	65 F
Housse IMP. DMP 2000	79 F
Housse IMP. DMP 3000	79 F
Housse PC 1512 Coul.	119 F
Housse PC 1512 Mono.	105 F
Housse PCW 8256/8512	129 F
Housse Souris	59 F

CABLES D'EXTENSION

Ne restez plus collé à votre ordinateur !

Centr. Amstr./Imprim. Azerty	149 F
Câble Centr. Ams/Impr.	149 F
Câble Ecran/Clavier	149 F
Câble Extens. Joystick	65 F
Câble Extens. Port	170 F
Câble FD1	139 F
Câble Magnéto Cassette	55 F

DISQUETTES 3" pour AMSTRAD

15 F 90*

* à l'unité - Par 100

Réf.	10	20	50	100
3" CF2	189 F	358 F	845 F	1590 F
3" 1/2 DFDD	125 F	240 F	550 F	995 F
5" 1/4 SFDD	75 F	140 F	325 F	600 F
5" 1/4 DFDD	80 F	150 F	350 F	680 F

** Disquettes certifiées 100% garantie 5 ans*
Livrées dans boîtes + enveloppes + étiquettes

BOITIER PLASTIQUE type AMSOFT..... 30 F Les dix

UTILITAIRES

CPC

	C D
AGENDA	150/165
ANALYSE FINANCIERE	240
AUTOFORM. ASSEMBLEUR	295
BUDGET (HIT 4)	155/190
C.A.O.	320/399
CALCUMAT	390
CARNET D'ADRESSES	150/165
D BASE 2	760
DATAMAT	425
DISCOLOGY	350
DR DRAW	625
DR GRAPH	625
GESTION DE FICHES	180/195
GESTION DOCUMENTAIRE	160/175
GESTION DOMESTIQUE	180/195
GESTION FAMILIALE	160/290
MASTERCALC	350
MASTERFILE	370
MULTIFACE 2	520
MULTIPLAN	478
POCKET WORDSTAR	825
SEMABANK	380
SEMASTATS	380
SEMFICH	360
TAS-SIGN	320
TASPRINT	275
TASWORD	380
TEXTOMAT	380
TURBO TUTOR	325

PCW

ALIENOR	960
ANALYSE FINANCIERE	240
AUTOFROM. ASSEMBLEUR	295
D BASE 2	760
DATAMAT	395
DR. DRAW	625
DR. GRAPH	625
GESTION DOMESTIQUE	240
GESTION FICHIERS	250
MASTERFILE 8000	530
MULTIPLAN	478
POCKET BASE	720
POCKET WORDSTAR	825
QUICK MAILING	490
TAS-SIGN 8000	350
TASPRINT 8000	275
TASWORD+"MAIL MERGE"	410
WORDSTAR	890

PC

FLIGHT SIMULATOR	399
MULTIPLAN JUNIOR	559
SIDEKICK	350
TAS-SIGN PC	370
TASPRINT PC	370
TASWORD+"MAIL MERGE"	420

EDUCATIFS CPC

COURS DE BASIC	225
DECOUVERTE DE LA VIE	179
ECRIRE SS FAUTES V.1	189
ECRIRE SS FAUTES V.2	189
ENIGME A MADRID	225
ENIGME A MUNICH	225
ENIGME A OXFORD	225
EQUATIONS	195
FRANCAIS-CM	195
GEOMETRIE	195
MATHS 2E CYCLE 1	245
MATHS 2E CYCLE 2	195
MATHS 3E	195
MATHS 5E+4E	195
MATHS 6E	195
MATHS-CM	195
OBJECTIF EUROPE 4-3E	179
OBJECTIF FRANCE 4-3E	179
OBJECTIF MONDE 6E	179
VISA PR HYDE PARK 6E	195

LIBRAIRIE

102 PROGRAMMES CPC	120
AMSTRAD EN FAMILLE	120
BIEN DEBUTER AVEC CPC	99
CLEFS AMSTRAD PCW	215
GRAND LIVRE DU BASIC 6128	149
GRAND LIVRE DU PCW	179

AMSTRAD TOP HITS

720 DEGRES	92/142	LA GUERRE DES ETOILES	96/146
ACE 2	92/142	LA MARQUE JAUNE	246/246
ADV.T.FIGHTER	87/136	LA MASCOTTE	192
ALBUM DIGITAL	116/162	LAZER TAG	92/142
ALBUM EPYX	116/186	LE MAITRE DES AMES	186
ALBUM HEWSON	92/142	LES DIEUX DE LA MER	142/192
ALBUM LORICIEL	92/142	LES MAITRES DE L'UNIVERS	92/142
ALBUM UBISOFT	162/192	LES RIPOUX	122/192
ALTERN WORLD GAMES	92/142	LORICIEL HIT 6	126/176
AMSTRAD GOLD HITS 2	92/142	MACH 3	126/176
ANNALES DE ROME	176/232	MAD BALLS	86/142
BAD CAT	92/142	MALETTE JEUX FIL	192/242
BARBARIAN	92/132	MASK 2	92/142
BASIL THE DETECTIVE	92/142	MATCH DAY 2	87/142
BASKET MASTER	87/142	MEURTRES EN SERIES	256/296
BEST OF ELITE 2	92/142	MEWILO	192
BILLY 2	132/192	NAVY MOVES	87/142
BIVOUAC	122/192	OCEAN STAR HIT 1	92/142
BLOOD VALLEY	92/142	OCEAN STAR HIT 2	116/162
BLUEBERRY	192	OUT RUN	92/142
BOB WINNER	126/166	OXPHAR	202
BOBSLEIGH	92/142	PACK FIL 2	136/186
BRAVESTAR	92/142	PEPE BEQUILLE	142/192
BUBBLE BOBBLE	92/142	PEUR SUR AMYTIVILLE	126/166
BUGGY BOY	92/142	PHANTOM CLUB	87/142
CALIFORNIA GAMES	92/142	PHANTYS	87/142
CAPTAIN AMERICA	92/142	PIRATES	92/142
CARRE D'AS	192	PLATOON	87/142
CATCH 23	87/142	PREDATOR	87/142
CHAMPIONSHIP SPRINT	92/142	PROFESSION DETECTIVE	226
CHOSE DE GROTEMB.	132/172	PROHIBITION	117/192
CLASH	192	PSYCHOSOLDIER	86/142
CLEVER AND SMART	132/176	QUAD	142/176
COMBAT SCHOOL	87/142	QUIN	242
CONFLICT 1	132/176	RAMPART	92/142
CRASHGARET	192	RASTAN	87/142
CRAZY CARS	126/156	RENEGADE	87/142
DEATH OR GLORY	96/142	ROAD RUNNER	92/142
ELITE 6 PACK N°2	92/145	ROLLING THUNDER	92/142
EXIT	142/192	RYGAR	92/142
F15 STRIKE EAGLE	96/146	SANTA FE	136/172
FER ET FLAMME	246	SEPTEMBER	92/142
FIRE TRAP	142/142	SHACKLED	92/142
FLYING SHARK	96/142	SIDE ARMS	92/142
GABRIEL	136/172	SILENT SERVICE	85/136
GAME SET MATCH	126/176	SKAAL	142/192
GAUNTLET 2	92/142	SORCERER LORD	176/232
GRYZOR	87/142	STREETSPORT BASKET	92/142
GUILD OF THIEVES	192	STRYFE 2	132/172
GUNSHIP	192/242	SUPER HANG ON	92/142
GUNSMOKE	92/142	SUPER SKI	142/192
HANS D'ISLANDE	126/196	THE LAST NINJA	92/142
HIT PACK 1	82/142	THE SENTINEL	96/146
HIT PACK 2	92/142	THEY SOLD A MILLION 3	92/142
HURLEMENTS	132/172	THUNDERCATS	87/142
IMAGINE ARCADE HITS	116/162	TOUR DE FORCE	92/142
IMPOSSIBLE MISSION 2	92/142	TRANTOR	92/142
INDIANA JONES	92/142	TRESORS DE US GOLD	116/192
INFILTRATOR 2	92/142	V 2	172
INTERNATIONAL KARATE 2	92/142	VICTORY ROAD	86/142
IZNOGOUD	192/242	WARLOCK	92
KONAMIS GREATEST HITS	92/142	WARLOCK	142
L'ANGE DE CRISTAL	142/202	WESTERN GAMES	132/176
L'ANNEAU DE ZENGARA	142/186	WIZARD WARZ	92/142
L'OEIL DE SET	142/186	WORLD LEAD.TOURN	92/142

SUPER BUDGET K7 49 F

ARKANOID	EMPIRE	MARIO BROTHERS	SPY VS SPY 3
AVENGER	FIRELORD	MGT	TAI PAN
BALLBLAZER	FREDDY HARDEST	MINDSHADOW	TEMPEST
BLADE RUNNER	FUTURE KNIGHT	MONTY ON THE RUN	THAI BOXING
BREAKTHRU	GALVAN	MOVIE	THANTOS
BRUCE LEE	GAME OVER	NEMESIS	THUNDERBIRDS
CAULDREN 2	HIJACK	NEMESIS THE WARLOCK	TOP GUN
CHIMERA	HIVE	NEXUS	TRAILBLAZER
CHOLO	HOBBIT	PRODIGY	WARLOCK
DANDY	JAILBREAK	RANARAMA	WIZBALL
DONKEY KONG	JET SET WILLY	ROCCO	XARO
DRAGONSLAIR	KRAKOUT	SIGMA 7	YIE AR KUNG FU
EIDOLON	KWAH	SPY VS SPY	YIE AR KUNG FU II

NOUVEAU : Boutique à Nice "HOLLYWOOD STARS" 8, Bd Joseph Garnier

BON DE COMMANDE *EXPRESS*

à retourner à JESSICO IMPEX - BP 693 - 06012 NICE CEDEX

ARTICLE (garantie échange immédiat)	Qte	PRIX	MONTANT

DOM-TOM + ETRANGER 50F

TOTAL des COMMANDES	
FRAIS DE PORT*	25
TOTAL A REGLER	

port logiciel jeux 15 F

☐ Je joins un chèque ou mandat-lettre
☐ Je paye par carte bleu et je complète les 2 lignes ci-dessous

carte bleue CB

date d'expiration ....

NOM .... PRENOM ....

N° ET RUE ....

VILLE .... CODE POSTAL

Signature obligatoire

GAGNEZ DU TEMPS ! **Commandez par téléphone : 93 51 61 30**

Précisez pour quel ordinateur :

Disc ☐ K7 ☐

Budget suivant stock disponible

AMM 03/88 REPRO-JM - NICE



LE PPC



PORTABLE PERSONAL COMPUTER

L'utilisateur d'ordinateur personnel aime les machines compactes, légères et élégantes : nous entrons dans l'ère du micro ordinateur portable. Pourtant, en dépit du fait que bon nombre de constructeurs proposent ce type de machines, l'acheteur ne semble pas encore prêt à les accueillir. A l'heure actuelle, les portables ne représentent pas plus de 3% du marché PC (1)



Dans le marché de la micro bien plus qu'ailleurs, ce qui est vrai un jour ne l'est pas forcément le lendemain. Tout peut changer avec l'entrée en lice d'Amstrad. En proposant une machine peu chère mais disposant d'après lui de toutes les caractéristiques de ses concurrentes, Alan Sugar espère convaincre l'utilisateur comme il a su le faire avec le PCW. Allons nous encore assister à ce que la presse nomme l'effet Amstrad ? Pour répondre à cette question, étudions cette nouvelle machine en détail.

VU DE L'EXTERIEUR

Tout portable qui se respecte se doit d'obéir à deux critères bien souvent antinomiques. En effet, si développer un ordinateur performant ne pose plus de problème de nos jours, la création d'une machine qui puisse aussi être transportée un peu partout sans pour cela craindre les chocs est une autre paire de manches, aussi, Amstrad a-t-il décidé de suivre la voie suivante : puisque le clavier est une partie relativement solide d'un ordinateur,



c'est celui-ci qui fait office de couvercle. Ajoutez à cela une poignée située au bout de sa partie la plus longue et vous obtenez une machine résolument destinée au transport mais d'un look étrange : long et mince (NDT : on dirait un petit aspirateur).

PORTABLE ?

Il a été dit que le poids était le principal inconvénient de ce genre de machine (les plus gros portables sont du reste appelés des transportables : la nuance est de poids...). Sans les piles, le PPC pèse 4,5 kg, ce qui n'est pas excessif pour le transporter du siège de sa voiture à celui d'un train, par exemple. Comme vous pouvez l'imaginer, les choses risquent de se compliquer lors d'un portage plus long. Heureusement, la machine est vendue avec un sac en nylon muni de poches (pour le petit matériel : disquettes, manuel d'utilisation, etc.) permettant de porter l'ensemble à l'épaule.

L'ALIMENTATION

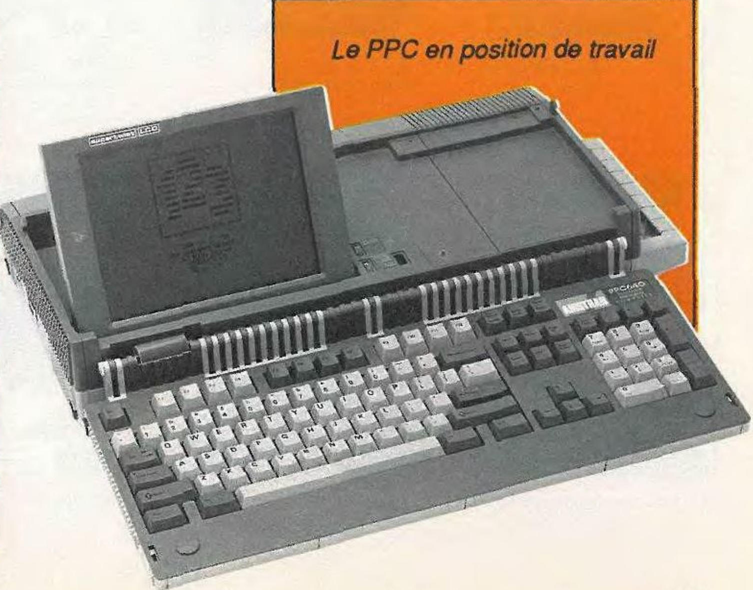
Il est maintenant temps d'utiliser l'un des quatre types d'alimentation disponibles (Amstrad en promet un autre...). Pour une utilisation dans un environnement ne disposant pas de prises de courant, un train par exemple, on peut travailler sur piles (dix piles alkaline type C). Afin de faciliter leurs mise en place, un chargeur en plastique est présent. Le temps alloué par les piles dépend de l'endroit où le travail est effectué (mémoire ou Ram disque). De plus, les accès disque et l'emploi du modem réduisent, là aussi, la duré de vie des piles. Beaucoup de gens risque d'être gênés par l'alternative suivante : utiliser le modem ou les drives, d'autant que beaucoup d'applications récentes écrivent et lisent des données en permanence. L'ayant utilisé de cette façon, le PPC a pu fonctionner deux heures environ avant que ne retentisse un signal sonore à chaque appui d'une touche du clavier. En fait, il est possible de travailler plus de six heures (certains disent huit) tout en utilisant les drives. En utilisation sur le secteur, le PPC peut être alimenté de deux façons : soit en se servant du transformateur fourni à cet effet, soit en le racordant sur l'alimentation de votre Amstrad PC. Du reste, les utilisateurs de PC 1640 peuvent non seulement alimenter leur portable mais ils peuvent également le brancher sur l'écran de leur PC 1640. En revanche, les possesseurs de PC 1512 sont moins chanceux : à cause de la prise vidéo du 1512 qui n'est pas aux normes, il n'est pas possible de connecter les deux machines et de plus, l'alimentation du 1512 n'étant pas assez puissante, on devra se contenter d'un affichage LCD un peu faiblard. L'utilisateur fortuné au point de disposer d'un chauffeur pourra également brancher sa machine sur l'allume-cigare (NDT : l'utilisateur moins fortuné et prudent pourra également s'en servir à l'arrêt ou en camping, à l'apéritif, entre amis, etc.). Plus sérieusement, cette option sera d'une grande utilité pour les gens fréquemment en déplacement qui se servent de leur véhicule comme d'un lieu de travail. La quatrième source d'alimentation n'est pas encore connue dans le détail. On sait seulement qu'elle sera incluse au boîtier d'extention prochainement commercialisé qui devrait également contenir un disque dur de 20 Mo.

LE CLAVIER

Le clavier du PPC type AT comportant 101 touches (2) d'une taille normale sera particulièrement apprécié des gens qui tapent à deux doigts. Quiconque s'est déjà retrouvé confronté à un minuscule clavier dans un train roulant à plus de 200 km/h concevra que j'ai pu prendre du plaisir à utiliser celui du PPC. Ah... Quelle joie de pouvoir garder un doigt sur les bonnes touches tout en pressant backspace tandis que l'on s'essaye au déchiffrage des hiéroglyphes issues d'une secousse aussi inopportune que féroviaire... Figurez-vous que je commence à être un peu las des différents claviers utilisés ces derniers temps. Si les claviers qwerty sont toujours identiques à celui dessiné en 1874 par C.L.Scholes, les touches de fonctions ainsi que Control et Alt se promènent un peu partout (on comparera le clavier PPC à celui d'un PCW et d'un PC). Par exemple, avec ce clavier de type AT, vous allez trouver CapsLock où le PC vous avait habitué à Control/Alt. Quant au Delete, il n'y en a qu'un. C'est, je crois, ce que l'on appelle le progrès.

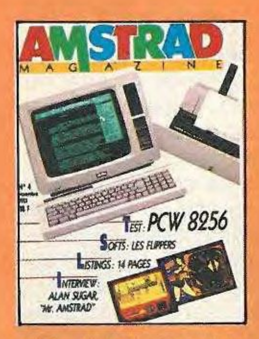


Essayez donc d'en faire autant avec un PC 1512 !

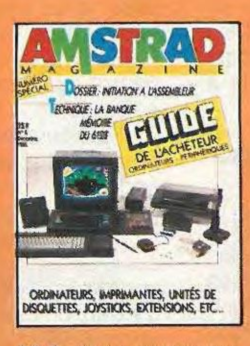


Le PPC en position de travail

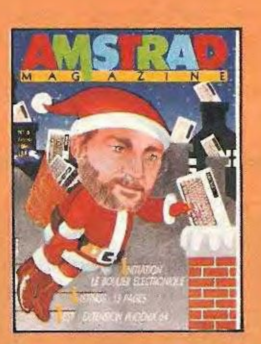
COMPLETEZ VOTRE COL
CASSETTES, DISQU



N° 4 - Test du PCW 8256 Alan Sugar en direct du Sicob. Initiation à l'Assembleur (2e partie).



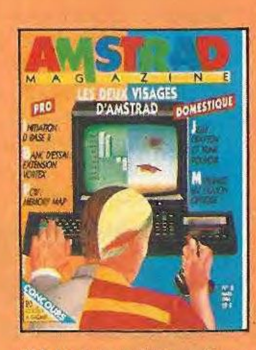
N° 5 - Le guide complet de l'acheteur : les ordinateurs et leurs périphériques. Initiation à l'Assembleur (3e partie).



N° 6 - Les premiers pas avec Locoscript. Le bouclier électronique.



N° 7 - Amstrad Expo : le guide. La souris AMX en test. CP/M : et le CPC devint pro GSX.



N° 8 - Help : le début avec Sorcery + Initiation au Logo : 1re partie. PCW : le Memory Map.



N° 9 - Minitels, interfaces, modems : dossier télécommunication. Initiation à CP/M, Logo (2e partie) et DBase II. Réalisez votre lecteur 5"1/4.



N° 10 - Dessinez avec votre CPC : le dossier de tous les outils disponibles. Le nouveau PCW 8512 au banc d'essai. Initiation au Logo (3e partie).



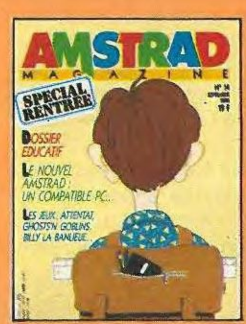
N° 11 - Le point sur les disquettes 3 pouces. Un week-end à Londres à gagner. Dossier imprimantes.



N° 12 - Enquête : des pirates, où ça ? Initiation au Pascal.



N° 13 - Pour passer de bonnes vacances : pleins de jeux et de listings.



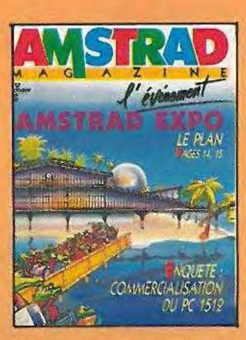
N° 14 - Le point sur la rentrée. Dossier éducatif.



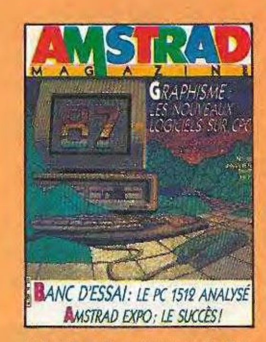
N° 15 - Dernier-né de la "famille" Amstrad : le PC 1512 testé.



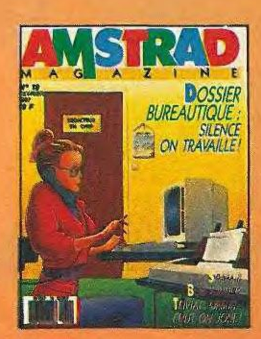
N°16 - Dossier Musique : Logiciels, matériels, listings. Pro : applications sur le PCW, Gestion plus Initiation à turbo Pascal 3.



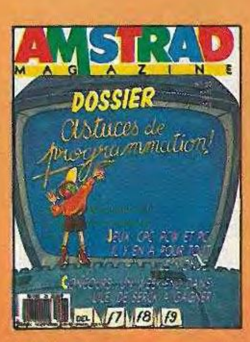
N° 17 - Enquête : Commercialisation du PC 1512.



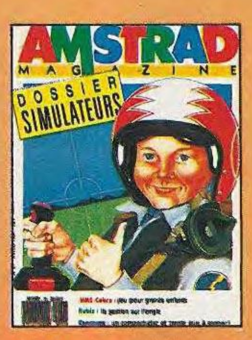
N° 18 - Banc d'essai le PC 1512 analysé. Graphisme : les nouveaux logiciels sur CPC. Pro : CAO-DAO, PCW Point.



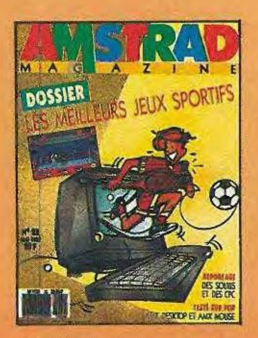
N° 19 - Dossier bureautique. Pro : CAO-DAO II, CAO et Turbo Pascal.



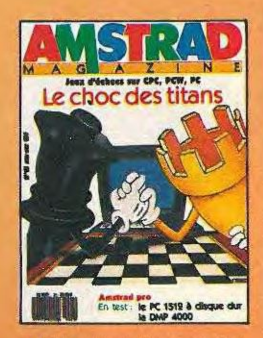
N° 20 - Astuces de programmation. Jeux CPC, PCW et PC. Pro : CAO et Turbo Pascal.



N° 21 - Dossier simulateurs. Pro : CAO et Turbo Pascal, PCW Graph.

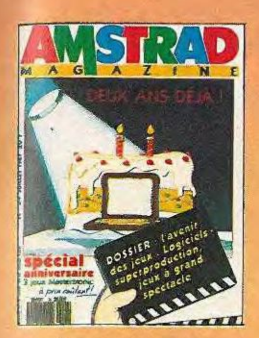


N° 22 - Dossier : les meilleurs jeux sportifs. Reportage : des souris et des CPC. Testé sur PCW : Amx Desktop et Amx Mouse.



N° 23 - Jeux d'échecs sur CPC, PCW, PC. En test : le PC 1512 à disque dur, la DMP 4000.

ECTION ET COMMANDEZ
ETTES, RELIURES.



N° 24 - L'avenir des jeux : logiciels, superproduction, jeux à grand spectacle.



N° 25 - Pro : Masterfile, central point software. Flight simulateur.



N° 26 - Le nouveau PCW 9512. Les traitements de texte. Les joysticks pour jouer.



N° 27 - L'informatique à l'école. Le guide d'achat des traitements de texte.



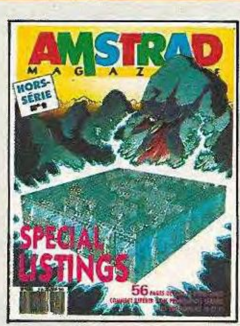
N° 28 - Le PC 1640 mis à nu. Graphisme et son : Amstrad côté musique.



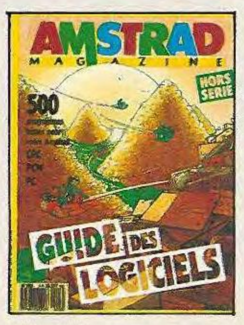
N° 29 - Douze idées de jeux cadeaux. L'informatique à l'école (suite).



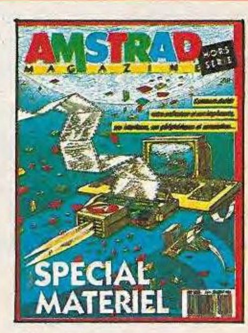
HS n° 1



HS n° 2



HS n° 3

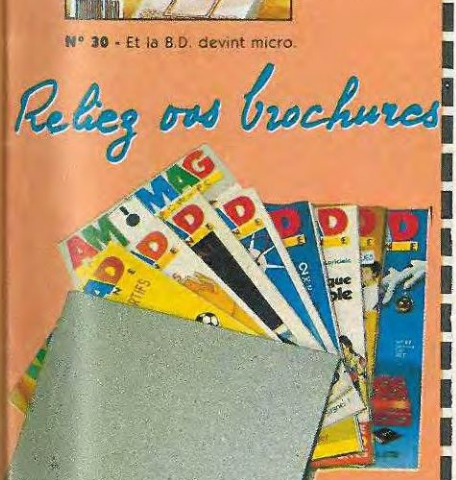


HS n° 4



N° 30 - Et la B.D. devint micro.

Reliez vos brochures



B O N   D E   C O M M A N D E

Coupon à retourner à : Am Mag, service diffusion, 5-7, rue de l'Amiral Courbet, 94160 Saint-Mandé

CASSETTES à 68 F : n° 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 (entourez celles que vous désirez
Collection de 6 cassettes : 340 F

DISQUETTES comprenant les listings d'Am Mag ☐ n° 3, 4, 5 : 140 F.☐ n° 3, 4, 5 : 140 F. ☐ n° 6, 7, 8 : 140 F. ☐ n° 9, 10, 11 : 140 F. ☐ n° 12, 13, 14 : 140 F. ☐ n° 15, 16, 17 : 140 F. ☐ n° 18, 19, 20 : 140 F. ☐ n° 21, 22, 23 : 140 F. ☐ n° 24, 25, 26 : 140 F. ☐ n° 27, 28, 29 : 140 F. ☐ n° 30, 31, 32 : 140 F.
Europe : 200 FF. Airmail : 200 FF mandat international.

RELIURES Prix ☐ 65 F (60 F pour les abonnés).

ANCIENS NUMEROS ☐ 1 numéro d'Am Mag : 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31 (entourez celui que vous désirez) Soit : 18 F + 6,50 F de frais de port : 24,50 F.

☐ Collection (numéros 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31 : 350 F. (envoi gratuit).
☐ Collection de 6 numéros au choix : 90 F

Préciser S.V.P. : Êtes-vous déjà abonné : ☐ oui ☐ non
Possédez-vous un ordinateur AMSTRAD : ☐ oui ☐ non
Lequel ....

Conditions valables dans la mesure des stocks disponibles.

NOM |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_| PRENOM |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

RUE |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

CODE POSTAL |_|_|_|_|_| VILLE |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

|_|_|_| |_|_|_| Date Signature
TAB PNS

☐ Chèque Bancaire ☐ Chèque Postal ☐ Mandat

ROLLING THUNDER

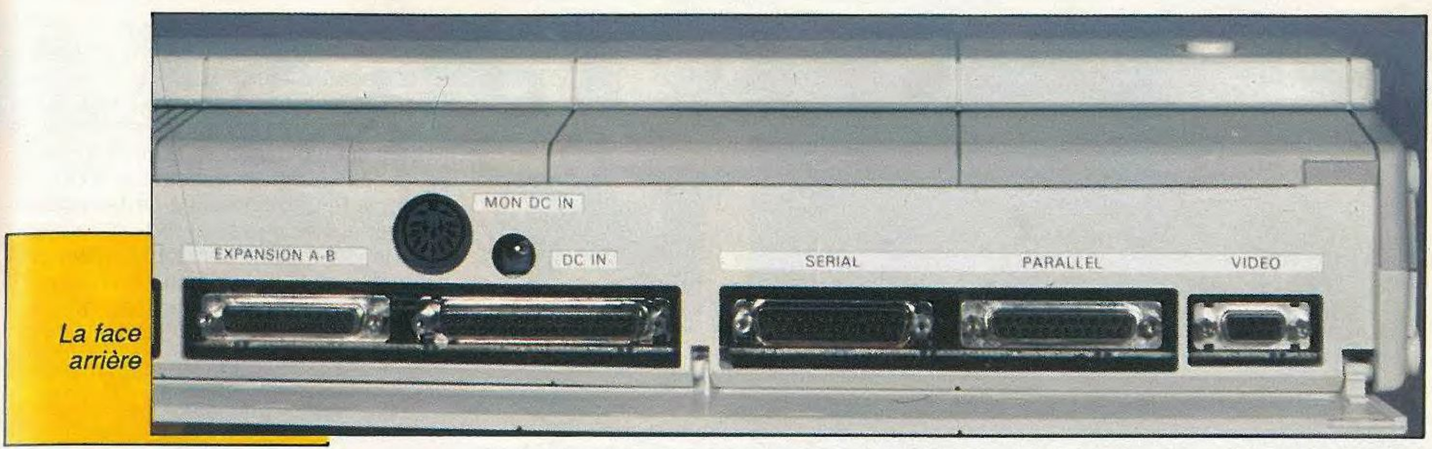
namco



Un Classique pour Machines à Sous de U.S. Gold

U.S. Gold Ltd., (France), Sarl, B.P.3, Zac de Mousquette, 05740 Châteauneuf de Grasse. Tel: 93427144.





La face arrière

LA FACE CACHEE...

Comme sur les PC, on trouve une prise série RS-232 ainsi qu'une sortie Centronic parallèle. On voit qu'un bon nombre d'imprimantes peuvent être connectées. Les deux machines 1640 Ko (gamme PPC 640) disposeront quant à elles d'une sortie modem. Les drives situés sur le côté droit de la machine sont protégés (certains diraient cachés) par la poignée. Chaque drive 3,5 a une capacité de 720 Ko et Amstrad précise qu'il est très facile d'améliorer le PPC simple drive en lui en ajoutant un second. Bien qu'il ne soit pas possible de prendre un disque 3,5 du PPC pour le mettre dans un lecteur 5,25 (NDT : certes...), l'apparition de ces petits disques indique un changement de la politique de vente du constructeur. A l'autre extrêmité du PPC, on trouve une batterie de six DIP switches permettant de configurer le mode écran de la machine : LCD, PC, 40 ou 80 colonnes. Nous trouvons aussi à côté de l'écran une série de boutons. Je pense que cette disposition risque de générer bon nombre de désagréments. Des voyants lumineux indiquent que l'appareil est sur on, informe du mode écran choisi ou encore du drive actif. Très pratique. Sont présentes aussi deux mollettes : l'une destinée au réglage du contraste et l'autre à celui du volume sonore. Parfait. En revanche, quelle curieuse idée d'avoir positionné l'interrupteur principal à coté de ces réglages ! Je vous garantie qu'il est très facile de se tromper, perdant ainsi tout le travail accompli. A fortiori si l'on se trouve dans un véhicule en mouvement !



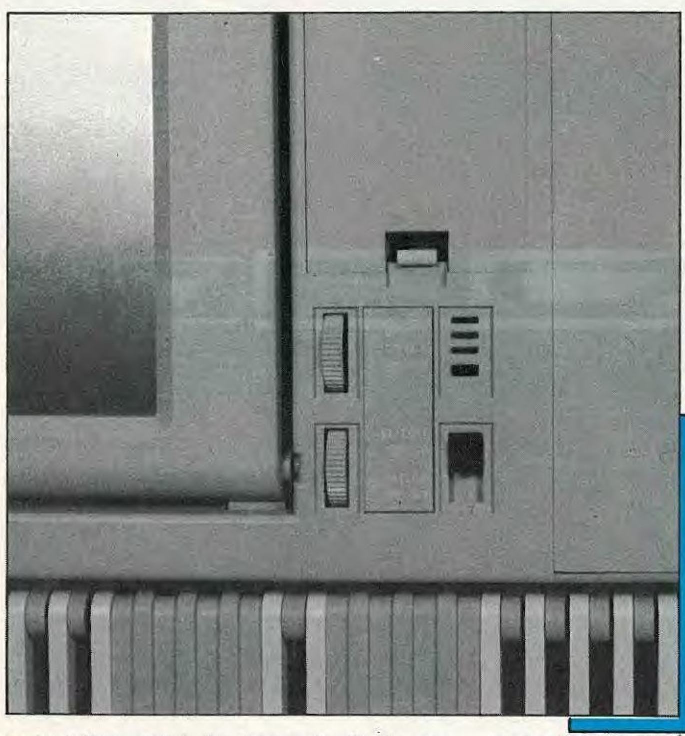
La poignée de transport et les drives

L'AFFICHAGE

L'écran du PPC, nommé Supertwist, est de type LCD 80 colonnes sur 25 lignes. On peut l'orienter dans six positions. Ajoutez à cela le réglage du contraste (attention à l'interrupteur !) et vous pourrez travailler dans les conditions les plus optimum d'éclairage. La technologie Supertwist est au point. Les écran de mon Wordstar sont de meilleure qualité que sur d'autres machines portables. Je dois pourtant avouer qu'au bout d'une heure d'utilisation intensive, j'ai commencé à regretter la qualité d'affichage de mon 1512 CGA ; il est probable que l'utilisateur de 1640 passant de Supertwist à l'EGA voit son plaisir doublé. Une autre critique est à formuler en ce qui concerne la taille réduite du curseur, vraiment difficile à voir. Naturellement, il est très facile de remédier à cet inconvénient en utilisant un freeware de type Crl.com (c'est le premier programme que j'ai tranféré de mon PC) mais il eut été préférable qu'Amstrad pense à mettre un curseur de taille raisonnable.

COMMUNICATION

Les deux PPC 640 comportent un modem et un soft de communication Mirror II (3). Le modem est aux normes Hayes, half et full duplex et accepte quatre vitesses : V21 (300 Bds), V23 (1200/75 Bds, c'est la norme vidéotex), V22 (1200 Bds) et V22bis (2400 Bds). En plus du soft de communication, les acheteurs trouveront une disquette d'accessoires de bureau résidents (répertoire/calendrier, répertoire téléphonique, machine à calculer et table ASCII). Ces accessoires, simmilaires à ceux que l'on trouve dans le commerce, rendront de grands servives : il est possible d'y accéder avec les touches de fonctions ou bien encore de transporter les données sur disque. Le revers de la médaille vient du fait de la place mémoire ainsi occupée : environ 230 Ko de Ram. De plus, il n'est pas facile de conserver un accessoire tandis que l'on élimine ceux jugés sans intérêt. Un Dos est fourni avec la machine



Molettes de réglage, interrupteur principal et voyants de contrôle

mais hélas point de trace de Basic ou d'autre langage. Si cette machine est employée en complément d'un PC, je pense qu'elle le sera plus volontiers avec un traitement de texte, base de données ou feuille de calc plutôt que pour développer des applications. Finalement, le manque de langage n'est pas vraiment grave, d'autant qu'on en trouve à un prix raisonnable ces derniers temps.

LE MARCHE

Le marché du portable comprend deux types de machines : les compacts et les portables (laissons les transportables de coté pour le moment) dont l'utilisation finale n'est pas la même. Les compacts ont une très faible autonomie limitant leur emploi, ils ne possèdent pas de drives mais une Ram non-volatile ; leur clavier et leur écran sont minuscules. Les portables quant à eux sont utilisables non seulement en déplacement mais aussi sur un lieu fixe. Du fait de leur relatif encombrement, ils ont plus d'autonomie et ils peuvent émuler un PC. Ce qui est gagné en taille et en poids se gagne aussi en puissance. Sans nul doute, le PPC appartient à cette seconde catégorie, bien que son prix le situe plutôt dans la gamme des compacts : il est moitié moins cher que la concurrence et la possibilité de connecter un second drive permet de ne pas trop débourser du premier coup. En terme d'application, le PPC est une bonne machine d'autant que la possibilité de le connecter à l'écran de son PC 1640 en augmente les capacités. Si l'on ne tient pas compte de cette dernière option, l'écran Supertwist du PPC est de toute façon lisible. Vous risquez toutefois de gaspiller votre argent si vous comptez utiliser le PPC simplement comme un PC : la valeur intrinsèque d'une machine portable réside justement dans sa portabilité, sa compacité. Si l'on tient compte de ces dernières caractéristiques, cette machine ne se situe pas dans la catégorie plume, et ce en dépit de la bonne répartition des poids. Pour ce qui est de l'autonomie, on peut dire qu'elle est variable : sans utiliser le drive, il y a de quoi tenir entre Londres et l'Ecosse, mais que vous fassiez quelques accès disque et vous ne dépasserez pas Peterborough. (NDT : ça fait du Paris-Versaille). Si le PPC est utilisé en voiture, vous pourrez bien entendu le connecter à l'allume- cigares. On peut s'accorder à penser que les trains, dans un proche avenir, seront eux aussi équipés des mêmes prises pour les seuls utilisateurs de PPC. C'est un autre exemple de ce que l'on nomme l'effet Amstrad. Pour conclure, le PPC est tout de même une bonne machine. Son prix le rend très compétitif face à la concurrence et il n'est pas le plus lourd. En dépit de certains défauts, il est agréable d'utiliser le PPC qui offre de quoi travailler. Bien travailler même.

Dave Oborne

*Traduit de l'anglais par **Cyrille BARON***
(1) au Royaume Unis. En France, Amstrad prévoit de vendre 17000 machines par ans.
(2) le clavier AZERTY aura une touche supplémentaire pour la livre anglaise et la lettre Mu.
(3) en france, le PPC sera livré avec des cables destinés à le racorder au Minitel et le soft sera probablement autre.

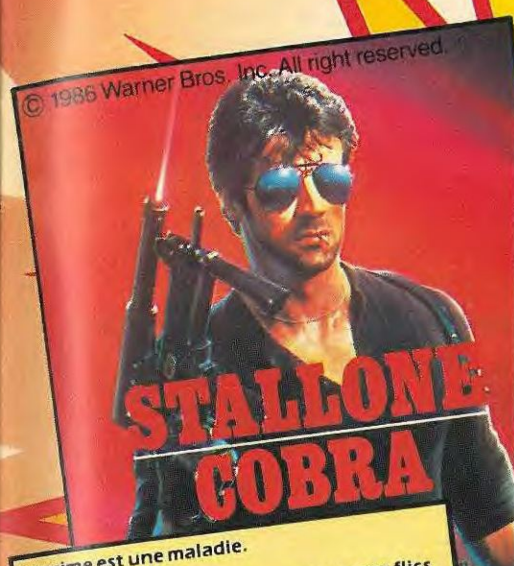
FICHE TECHNIQUE

Processeur 8086 tournant à 8 MHz
Processeur arithmétique 8087 en option
Drive 3.5 720 Ko
Affichage Supertwist LCD 640 X 200
Modem aux normes Hayes (V21, V23, V22, V22bis)
Ports RS 232 et Centronics
10 piles Alkaline type C. Transformateur secteur, alimentation allume-cigare ou 1640
Clavier type AT étendu 102 touches
MS DOS 3.3
Boîtier d'extension comprenant des slots, un disque dur 20 Mo et une alimentation supplémentaire à venir.

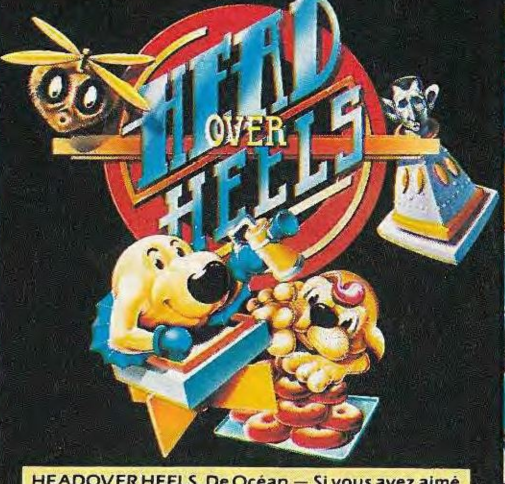
Attention aux piles !



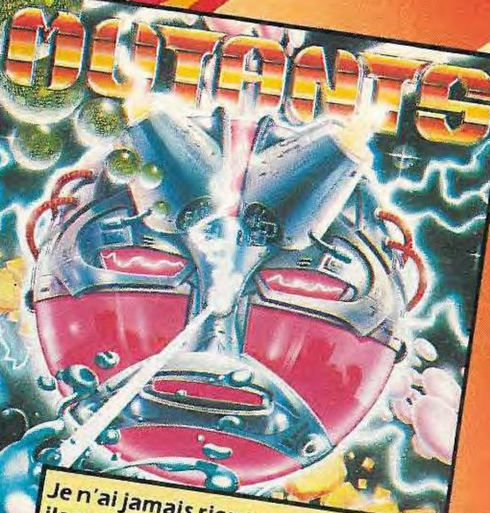
OCEAN'S ALL STAR HITS N.2



Le crime est une maladie.
Il est le remede!
Vous êtes Marion Cobretti, un des super flics de la ''Brigade Zombie'' et votre mission est de délivrer le mannequin Ingrid Knutsen qui est tombée entre les griffes de la bande de tueurs psychotiques du ''Balafreur nocturne.''
Le Cobra a l'action.



HEADOVER HEELS. De Océan — Si vous avez aimé BATMAN, alors vous ne pourrez résister à HEAD OVER HEELS.
Mr HEAD (la tête) et MR. HEELS (les jambes) sont capables quand ils sont réunis de faire des choses prodigieuses et ils ont l'intention, ensemble bien sûr, de pénétrer dans un château hanté, pour y mettre à mal le tyran qui y règne. Jeu d'aventure graphique — Action en 3 D.



Je n'ai jamais rien vu de pareil . . . ils arrivaient vers moi sous forme de nuées, de tourbillons gazeux, d'êtres tissant une toile arachnéenne mortelle. Je dois fabriquer cette arme invincible sinon je n'arriverais jamais à me débarrasser d'eux!

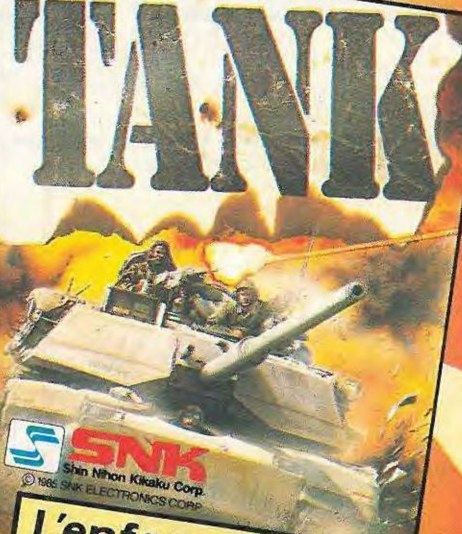
ARMY MOVES
DINAMIC

ARMY MOVES — Un jeu de simulation de combat qui présente 7 situations différentes.
Lancez-vous à l'attaque du quartier général ennemi et utilisez tous les moyens qui sont à votre disposition pour y parvenir: Jeeps, Hélicoptères. Mais de toutes facons vous serez forcé de traverser la jungle et les déserts à pieds. Votre mission présente des dangers à tout moment. Mais heureusement vous disposez d'un armement et d'un équipement très sophistiqués qui vous permettra si vous avez les réflexes de faire face à toute situation. Attention si vous décidez de vous lancer dans cette mission il faudra aller jusqu'au bout. Vous serez seul et ne pourrez pas faire demi-tour.

WIZBALL



Devenez le Magicien et partez à la conquête des créatures colorées; lancez des sorts et voyagez autour des planètes dans votre véhicule spatail. Wizball . . . un nouveau jeu fascinant, aux graphismes époustouflants et rempli d'action.



L'enfer sur l'autoroute arcade action armee

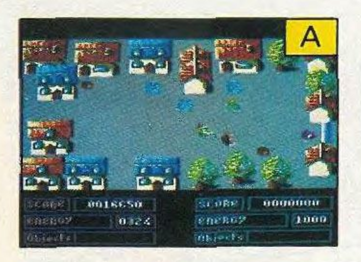


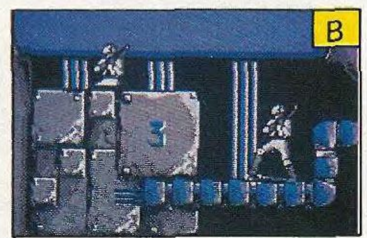
Ensemble de six jeux accessible à votre ''budget argent de poche''

ZAC DE MOUSQUETTE,
06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE.
TEL: 93 42 7145.

SUPER CONCO

A super magazine, super concours et super prix. Un concours destiné à tous ceux qui connaissent les jeux, le basic, le monde de l'édition, etc. Bref à tout bon amstradiste...

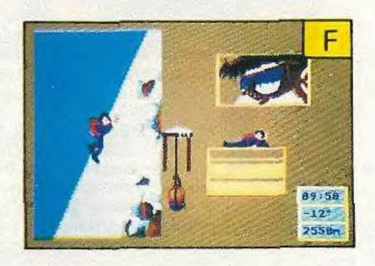












GAME N°1

Six écrans de jeux sont représentés et identifiés par les lettres de l'alphabet : A.B.C.D.E.F.
A vous de découvrir le nom de chaque jeu et de l'éditeur respectif !

GAME N°2

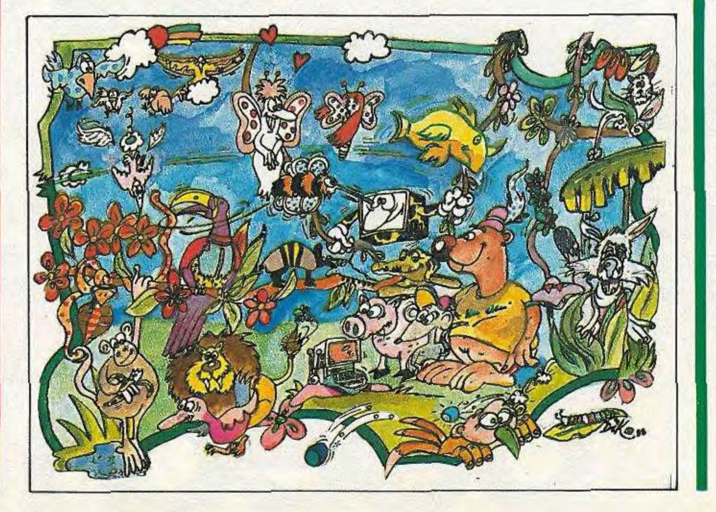
Parmi les noms cités, trouvez celui qui correspond au portrait digitalisé.

Laurent Weil
François Robineau
Youri Kasparov
Michel Rocard
Bertrand Brocard
Bruno Bonnel



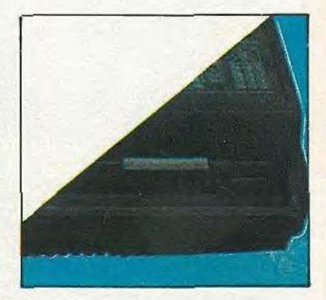
GAME N°3

Six de ces animaux constituent des logos de sociétés d'édition.
Retrouvez leur propriétaire :
Cobra soft
Loriciels
Infogrames
Rainbird
Titus
Amstrad



GAME N°4

De quel modèle d'ordinateur Amstrad s'agit-il ?



URS AM-MAG



GAME N°5
Connaissez vous le langage Basic ?
Rendez à chaque signe sa définition.
1.$
2.;
3. :
4.

M. Symbole d'élévation à la puissance
N. Notation post fixée du type caténique
O. Séparateur
P. Séparateur d'instructions ou de commandes ou de déclarations

GAME N°6
Question subsidiaires;
Quel est l'âge moyen de l'équipe rédactionnelle d'AM-MAG au 15 février 88 ?

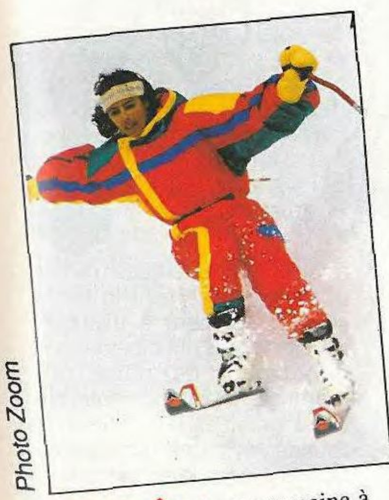


Photo Zoom

1er prix : une semaine à Serre-Chevalier pour deux personnes



2e prix : une imprimante (réf. Nec 2200)



4e prix : un magnétoscope (réf. Nec 9055 PS)



3e prix : une planche à voile BIC Sport 250

5e prix au 304e prix : 300 logiciels (réf. Infogrames)

305e au 804e prix :
500 montres (Réf. Néo-Média).

Extrait de règlement
Les personnes désirant participer doivent sur carte postale :
1/ inscire leur nom et adresse
2/ inscrire la ou les réponses correspondant à chaque jeu
3/ renvoyer le bulletin réponse avant le 25/03/88
à **Super Concours AM-MAG, LASER PRESSE, 5-7, rue de l'Amiral Courbet, 94160 Saint Mandé,** le cachet de la poste d'émission faisant foi.
Les cartes postales raturées, surchargées ou illisibles seront considérées comme nulles.
Tout envoi sous enveloppe sera considéré comme nul.
Chaque participant ne peut concourir qu'une seule fois, toutefois il sera admis plusieurs participations par famille.
Le règlement a été déposé en l'étude Lamare et Le Nan, huissiers de justice associés, 10, rue Villelbois-Mareuil 94300 Vincennes et ce dès avant le début de l'opération.
LASER PRESSE se réserve le droit de révéler d'identité des gagnants et de publier leur photo. La participation à cette opération, implique l'acceptation entière et sans réserve du règlement.

SUPER CONCOURS AM-MAG
Coupon réponse

Game 1 :
A ....
B ....
C ....
D ....
Game 2 :
....
Game 3 :
....
....
....
....
....
....
Game 4 :
....
Game 5 :
1 = 2 =
3 = 4 =
Game 6 :
....

AM-MAG SUPER CONCOURS
5-7, RUE DE L'AMIRAL COURBET
94160 SAINT MANDE

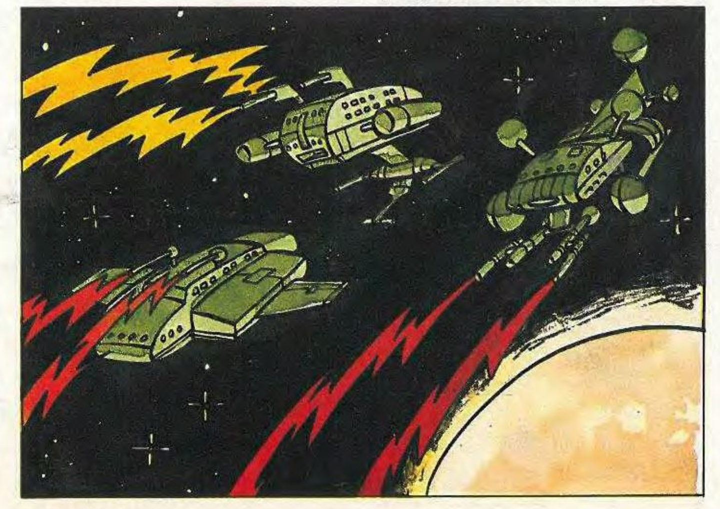
EXPEDITEUR :
NOM : .... PRENOM : ....
ADRESSE : ....
....
Je possède un : ....

"STAR WARS" SOUS INTERRUPTIONS

Lorsque le microprocesseur reçoit un signal dit "d'interruption", il stoppe son travail en cours, en sauvegard (empile) les données et exécute une routine spécifique pour s'enquérir de l'état d'un périphérique (le clavier par exemple). Si rien de spécial n'est détecté, il récupère (dépile) ses données et reprend l'ouvrage un instant délaissé. Dans le cas contraire, il agit en conséquence. On peut utiliser les interruptions de manière judicieuse, afin d'exécuter une routine maison parallèlement à un programme principal. L'exemple de programmation "sous interruption" le plus fréquent est l'horloge, mais on peut aussi animer de la sorte un décor, ou adjoindre une musique à un programme sans en géner le déroulement. C'est le cas de notre routine.
Après lancement, le programme peut être supprimé par un NEW. Dès lors, quoique vous fassiez (un programme par exemple), quelques mesures du thème bien connu de "STAR WARS" viendront régulièrement bercer vos oreilles de mélomane.

Les interruptions

Sur CPC, les interruptions appellées "événements" sont gérées de façon spéciale. Le noyau (Kermel) les traite dans une chaîne appelée "Pending Queue" en fonction de leur niveau de priorité. La plus grande de ces priorités est bien sûr la scrutation du clavier, mais les interruptions telles que : les sons programmés sous Basic par l'instruction SOUND, les changements d'encre générés par SPEED INK, les sous-programmes avec EVERY ou AFTER, ou toute autre fonction que vous pourriez intégrer, sont également prises en compte par ce *buffer* de traitement. Une priorité doit être attribuée à la routine que l'on désire implanter, selon la manière stricte ou asynchrone de son exécution, sa rapidité (tous les trois-centièmes de seconde), sa lenteur (tous les cinquantièmes de seconde), ou sa réaction à ce qui se passe sur l'écran (synchronisation avec le balayage). Tout ceci pour vous conseiller d'utiliser de préférence les routines systèmes appropriées (et décrites plus loin) afin d'implanter vos chef-d'œuvre.



Le CALL #BCD7 utilisé dans notre exemple, est facile d'emploi (un seul appel pour l'initialisation et le dépôt d'un bloc d'événement) et suffisamment rapide pour la musique malgré son affectation normale à l'écran. Un CALL #BCE9 aurait convenu, mais nécessite un CALL supplémentaire, vu qu'il dépose un bloc d'événement sans l'initialiser. Vient ensuite une zone réservée au système pour ledit bloc d'événement, puis une petite routine chargée banalement d'envoyer des données au PSG. A signaler que tous les registres utilisés sont sauvegardés par précaution, afin de ne pas nuire au programme principal lors du retour. Les quelques remarques qui parsèment le listing source, suffisent à expliquer simplement le principe de fonctionnement de notre programme. Appliquons-nous plutôt à détailler les différentes routines-système concernant nos fameuses interruptions, en espérant qu'elles vous serviront à mieux élaborer vos propres réalisations.
CALL #BCD7 : initialise et dépose un bloc événement qui sera activé lors d'une interruption en provenance du CRTC, c'est-à-dire à chaque balayage de l'écran.
CALL #BCEO : initialise et dépose un bloc d'événement qui sera activé lors d'une interruption rapide (tous les 1/300e de seconde).
CALL #BCEF : initialise un bloc d'événement.
Pour ces trois vecteurs, il faut charger préalablement :

- HL avec l'adresse du bloc d'événement pour lequel 7 octets ont été réservés.
- DE avec l'adresse de votre routine.
- C avec le numéro de la ROM supérieure (si une est utilisée).
- B avec la classe de l'événement. Voici comment déterminer cette classe :

— Le bit 0 donne la location approximative de la routine. S'il est à 0, l'adresse continue

dans HL est en ROM supérieure, sinon, elle se trouve en ROM inférieure ou en RAM.

— Les bits 1 à 4 déterminent la priorité et le bit 5 doit être à 0.

— Le bit 6 à 1 donne une priorité d'ordre supérieur.

— Le bit 7 à 1 permet au bloc de rester constamment dans la "Pending Queue".

La combinaison des bits 6 et 7 à 1, fixe une absolue priorité à votre routine qui peut même détrôner le scanning clavier de sa *pole position*. Une fois le saut effectué, votre bloc est opérationnel, mais encore faut-il porter une attention toute particulière à son troisième octet. En effet, tant que sa valeur est supérieure à 0 (inférieure à 128), le bloc est reconnu et votre routine exécutée. Dans le cas contraire, elle ne sera pas prise en compte jusqu'au retour du compteur à la valeur normale d'exécution. Tout ceci pour justifier dans notre exemple, la mise à 1 de cet octet à chaque passage dans la routine. Essayez l'assemblage sans ces deux instructions et observez la flagrante différence. Après cette légère mise au point, retournons à nos fameux vecteurs système.

CALL #BCDA : dépose un bloc d'événement devant être traité lors d'une interruption en provenance du CRTC.

CALL #BCE3 : dépose un bloc d'événement devant être traité lors d'une interruption rapide (1/300e de seconde).
CALL #BCDD : enlève un bloc d'événement de la liste des interruptions CRTC.
CALL #BCE6 : enlève un bloc d'événement de la liste des interruptions rapides.
CALL #BCEC : enlève un bloc d'événement de la liste des interruptions normales.
Il suffit d'entrer dans ces routines avec l'adresse du bloc d'événement chargée dans le double registre HL, pour l'obtention sans plantage du résultat désiré. Notre extraordinaire dévouement à votre égard, nous oblige à vous offrir une dernière routine importante.

CALL #BCE9 : dépose un bloc d'événement devant être traité lors d'une interruption normale (1/50 sec).
Il faut entrer dans ce vecteur avec l'adresse du bloc d'événement dans HL et la valeur initiale du compteur dans DE. Celui-ci décrémenté à chaque interruption, n'activera la routine qu'à 0. Il sera rechargé de la valeur placée dans BC.

En principe, tout est dit sur ce délicat sujet. Nous vous laissons à vos cogitations et à vos découvertes. La difficulté réside dans l'application des quelques consignes chaleureusement promulguées ci-dessus. A titre d'exemple, changez le CALL #BCD7 en un CALL #BCEO et étonnez-vous du résultat...



```
10 '          ***  STARWARS  ***
20 MEMORY &8FFF:l= 90
30 FOR i=&9000 TO &91D0 STEP 8
40 s=0:FOR j=i TO i+7:READ a$
50 c=VAL("&"+a$):POKE j,c:s=s+c:NEXT
60 READ s$:IF s<>VAL("&"+s$) THEN PRINT "Er
reur DATAs ligne";l:STOP
70 l=l+ 10:NEXT
80 SAVE"STARWARS.BIN",b,&9000,&1D0,&9000
90 DATA 21,0C,90,11,1C,90,01,00,17B
100 DATA 81,C3,D7,BC,00,00,00,00,2D7
110 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,000
120 DATA 00,00,00,00,F3,F5,C5,D5,382
130 DATA E5,DD,E5,3E,01,32,0E,90,3B6
140 DATA ED,5B,7C,90,1B,ED,53,7C,42B
150 DATA 90,7A,B3,20,1F,2A,7A,90,330
160 DATA 11,10,00,19,22,7A,90,19,17F
170 DATA 2B,56,2B,5E,ED,53,7C,90,356
180 DATA 7A,B3,20,08,21,7E,90,11,295
190 DATA 10,00,18,EB,DD,2A,7A,90,321
200 DATA 3E,0D,32,5F,90,DD,7E,00,2C7
210 DATA 4F,3A,5F,90,CD,34,BD,F3,429
220 DATA 3A,5F,90,3D,32,5F,90,F2,379
230 DATA 5D,90,DD,E1,E1,D1,C1,F1,60F
240 DATA C9,03,7E,90,30,00,53,01,25E
250 DATA AB,01,D5,00,00,38,0F,0F,1D7
260 DATA 0F,0F,0F,00,30,00,53,01,0B1
270 DATA 1D,01,8E,00,00,38,0F,0F,102
280 DATA 0F,0F,0F,00,18,00,7C,01,0C2
290 DATA 40,01,A0,00,00,38,0F,0F,137
300 DATA 0F,0F,0F,00,08,00,AB,01,0E1
310 DATA 53,01,A9,00,00,38,0F,0F,153
320 DATA 0F,0F,0F,00,08,00,C4,01,0FA
330 DATA 7C,01,BE,00,00,38,0F,0F,191
340 DATA 0F,0F,0F,00,08,00,1D,01,053
350 DATA D5,00,6A,00,00,38,0F,0F,195
360 DATA 0F,0F,0F,00,30,00,53,01,0B1
370 DATA 1D,01,8E,00,00,38,0F,0F,102
380 DATA 0F,0F,0F,00,18,00,7C,01,0C2
390 DATA 40,01,A0,00,00,38,0F,0F,137
400 DATA 0F,0F,0F,00,08,00,AB,01,0E1
410 DATA 53,01,A9,00,00,38,0F,0F,153
420 DATA 0F,0F,0F,00,08,00,C4,01,0FA
430 DATA 7C,01,BE,00,00,38,0F,0F,191
440 DATA 0F,0F,0F,00,08,00,1D,01,053
450 DATA D5,00,6A,00,00,38,0F,0F,195
460 DATA 0F,0F,0F,00,30,00,53,01,0B1
470 DATA 1D,01,8E,00,00,38,0F,0F,102
480 DATA 0F,0F,0F,00,18,00,BE,00,103
490 DATA A0,00,50,00,00,38,0F,0F,146
500 DATA 0F,0F,0F,00,08,00,D5,00,10A
510 DATA A9,00,54,00,00,38,0F,0F,153
520 DATA 0F,0F,0F,00,08,00,BE,00,0F3
530 DATA A0,00,50,00,00,38,0F,0F,146
540 DATA 0F,0F,0F,00,08,00,E2,00,117
550 DATA BE,00,5F,00,00,38,0F,0F,173
560 DATA 0F,0F,0F,00,0A,00,E2,00,119
570 DATA BE,00,5F,00,00,38,0E,0E,171
580 DATA 0E,0F,0F,00,0A,00,E2,00,118
590 DATA BE,00,5F,00,00,38,0D,0D,16F
600 DATA 0D,0F,0F,00,0A,00,E2,00,117
610 DATA BE,00,5F,00,00,38,0C,0C,16D
620 DATA 0C,0F,0F,00,0A,00,E2,00,116
630 DATA BE,00,5F,00,00,38,0B,0B,16B
640 DATA 0B,0F,0F,00,0A,00,00,00,033
650 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,000
660 DATA 00,00,00,00,00,02,00,00,002
670 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,000
680 END
```

```
10 MEMORY &8FFF
20 LOAD"starwars.bin
30 CALL &9000
```

```
        ORG     #9000
        EXEC    $
        LD      HL,EVENTB
        LD      DE,START1
        LD      BC,#8100
        JP      #BCD7
EVENTB  DEFS    #10,0                   ; ON INITIALISE LE BLOC D'EVENEMENT
START1  DI
        PUSH    AF
        PUSH    BC
        PUSH    DE
        PUSH    HL
        PUSH    IX                      ; SAUVEGARDE DES REGISTRES UTILISES
        LD      A,1
        LD      (EVENTB+2),A            ; SERT A FORCER LES INTERRUPTIONS
        LD      DE,(LONG)
        DEC     DE
        LD      (LONG),DE
        LD      A,D
        OR      E                       ; TEMPS DE NOTE FINI ?
        JR      NZ,IDEM                 ; SINON ON REFAIT LA MEME
        LD      HL,(POSNOT)
        LD      DE,16
        ADD     HL,DE                   ; ON VA CHERCHER LA NOTE SUIVANTE
ADDIT   LD      (POSNOT),HL
        ADD     HL,DE                   ; ET SA LONGUEUR
        DEC     HL
        LD      D,(HL)
        DEC     HL
        LD      E,(HL)
        LD      (LONG),DE               ; DANS DE
        LD      A,D
        OR      E
        JR      NZ,IDEM                 ; SI DE=0 ALORS FIN DES DONNEES
        LD      HL,NOTE                 ; DONC ON RECOMMENCE
        LD      DE,16
        JR      ADDIT
IDEM    LD      IX,(POSNOT)             ; ON PRENDS LES 14 DONNEES POUR LE PSG
        LD      A,#0D
        LD      (DONNEE+2),A            ; INDEXEES PAR A
DONNEE  LD      C,(IX+0)
        LD      A,(DONNEE+2)            ; No DE REGISTRE PSG DANS A
        CALL    #BD34
        DI
        LD      A,(DONNEE+2)
        DEC     A
        LD      (DONNEE+2),A
        JP      P,DONNEE                ; ET DE 14
SORS    POP     IX
        POP     HL
        POP     DE
        POP     BC
        POP     AF
        RET                             ; RESTITUTION DES REGISTRES
TEMPO   DEFB    3                       ; 1 FOIS SUR 6
POSNOT  DEFW    NOTE                    ; POSITION DE LA NOTE 0
LONG    DEFW    #30                     ; TEMPS DE LA NOTE
NOTE    DEFB    #53,1,#AB,1,#D5,0,0,#38
        DEFB    #F,#F,#F,#F,#F,0
        DEFW    #30
        DEFB    #53,1,#1D,1,#8E,0,0,#38
        DEFB    #F,#F,#F,#F,#F,0
        DEFW    #18
        DEFB    #7C,1,#40,1,#A0,0,0,#38
        DEFB    #F,#F,#F,#F,#F,0
        DEFW    8
        DEFB    #AB,1,#53,1,#A9,0,0,#38
        DEFB    #F,#F,#F,#F,#F,0
        DEFW    8
        DEFB    #C4,1,#7C,1,#BE,0,0,#38
        DEFB    #F,#F,#F,#F,#F,0
        DEFW    8
        DEFB    #1D,1,#D5,0,#6A,0,0,#38
        DEFB    #F,#F,#F,#F,#F,0
        DEFW    #30
        DEFB    #53,1,#1D,1,#8E,0,0,#38
        DEFB    #F,#F,#F,#F,#F,0
        DEFW    #18
        DEFB    #7C,1,#40,1,#A0,0,0,#38
        DEFB    #F,#F,#F,#F,#F,0
        DEFW    8
        DEFB    #AB,1,#53,1,#A9,0,0,#38
        DEFB    #F,#F,#F,#F,#F,0
        DEFW    8
        DEFB    #C4,1,#7C,1,#BE,0,0,#38
        DEFB    #F,#F,#F,#F,#F,0
        DEFW    8
        DEFB    #1D,1,#D5,0,#6A,0,0,#38
        DEFB    #F,#F,#F,#F,#F,0
        DEFW    #30
        DEFB    #53,1,#1D,1,#8E,0,0,#38
        DEFB    #F,#F,#F,#F,#F,0
        DEFW    #18
        DEFB    #BE,0,#A0,0,#50,0,0,#38
        DEFB    #F,#F,#F,#F,#F,0
        DEFW    8
        DEFB    #D5,0,#A9,0,#54,0,0,#38
        DEFB    #F,#F,#F,#F,#F,0
        DEFW    8
        DEFB    #BE,0,#A0,0,#50,0,0,#38
        DEFB    #F,#F,#F,#F,#F,0
        DEFW    8
        DEFB    #E2,0,#BE,0,#5F,0,0,#38
        DEFB    #F,#F,#F,#F,#F,0
        DEFW    10
        DEFB    #E2,0,#BE,0,#5F,0,0,#38
        DEFB    #E,#E,#E,#F,#F,0
        DEFW    10
        DEFB    #E2,0,#BE,0,#5F,0,0,#38
        DEFB    #D,#D,#D,#F,#F,0
        DEFW    10
        DEFB    #E2,0,#BE,0,#5F,0,0,#38
        DEFB    #C,#C,#C,#F,#F,0
        DEFW    10
        DEFB    #E2,0,#BE,0,#5F,0,0,#38
        DEFB    #B,#B,#B,#F,#F,0
        DEFW    10
        DEFS    14,0
        DEFW    #200
        DEFS    16,0
```

Denis Jarril
et Jean-Claude Paulin

LE SON SUR CPC :

APPLICATION DIRECTE

Les savants bidouillages paramètriques de la commande SOUND, permettent la genèse de sons relativement extraordinaires. Mais saviez-vous que la mise à zéro du second paramètre (période) ouvre la voie d'un univers sonore absolument fascinant

Voici donc un tableau non exhaustif d'exemples directement consommables, approchant presque tout ce que produit l'univers urbain et campagnard qui est le nôtre. Seul, le bruit de la mer avec ses flux et reflux, n'est pas satisfaisant pour l'oreille d'un vacancier averti. Toutefois, moyennant un filtre approprié, n'importe quel bricoleur en électronique doit être capable de réaliser moult merveilles indiscernables. Dans tous les cas, il est conseillé de traiter par un bon ampli (chaîne HIFI par exemple), le son issu de votre CPC. Vous serez agréablement surpris du résultat.
* = indifférent.

- SOUND 1, 0, *, *, 0,0,0 Choc simple

SOUND 1, 0, *, *, 0, 0, pb.
pb : de 1 à 10 = bruit du vent (souffle pur).

de 15 à 27 = souple crapoteux (tuyère avion)

de 28 à 31 = souffle impur (cascade en furie)



- SOUND 2, 20, 0, 15, 0, 0, pb
pb = 30, intérieur d'une caravelle.

pb = 10 et moins, autre type d'avions à réaction.
Si l'on change la période de ton (deuxième paramètre), on obtient, par exemple :

- SOUND 2, 3822,0, 15, 0, 0, 30 = tir à répétition ou moteur à hélice.

```
- 10 SOUND 1, 0, 10, 7, 0, 0, 10
  10 FOR i = 1 TO 100 : NEXT
  30 GOTO 10
```

Bruit approximatif d'un train.

Déjà, ces exemples permettent de faire une petite règle quant à la période de bruit pb. On prendra de préférence de faibles nombres si l'on désire un bruit aigü ou pur contrairement à un bruit grave, étouffé ou calfeutré si l'on prend pb > 27.

- SOUND 2, 0, -9, 8, 1, 0, 10

ENV. 1, 127, 3, 1, 127, -3,1 bruit métallique (moteur qui essaie de démarrer. On remarquera -9 qui par sa valeur absolue (9) donne le nombre de répétition de l'enveloppe de volume.

- SOUND 2, 0..10, -9,8,1,0,10.

ENV 1, 50, -1,1 bruit lorsque l'on frappe à une porte.

ENV. 1, 50, 4, 6 roues d'un train.

ENV. 1, 50, 6, 1 moteur tracteur.

ENV. 1, 10, 1, 1 ou ENV 1, 127, -10, 2 rythme de Bossanova.

ENV. 1, 127, -3, 30 ou ENV. 1, 127,-3, 10 tir de fusils avec faible ou forte résonance. On préfera prendre 0 comme période de bruit pour les bruits secs et 10 pour les bruits plus sourds. Si l'on désire une bonne résonance, on fixera le paramètre temps à 50 (3e paramètre de la commande SOUND).

- SOUND 2, 0, 0, 1, 1, 0, 10.

ENV 1, 125,-1, 100 ou ENV 1, 10, -50, 100 bruit approximatif de la mer (qui dit mieux ?)

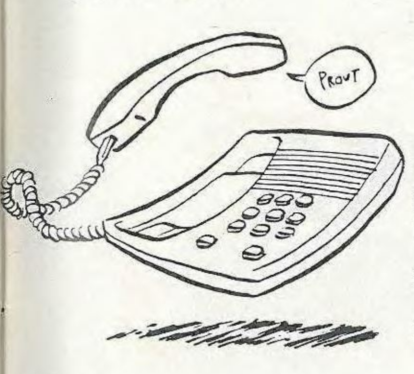
Voici maintenant une série de sons qu'il vous appartiendra de modifier selon la période de ton (pt).

- SOUND 1, pt, *, *, 1, 0,# (pt = 0 ou 284 le plus souvent)
= 0 le plus souvent ou une valeur < 10.

ENV, 1, 127, 1, 1 modulé rapide en rythme

ENV, 1, 127, 1, 100 montée progressive du son.

ENV, 1, 127, 10, 1 vibrato ou sonnerie de téléphone (dépend de pt).



ENV, 1, 127, 10, 50 trois étages de notes qui baissent en cassures nettes.

ENV, 1, 127, 40, 1 souffle crépité.

ENV, 1, 127, 40, 20 avertisseur, alarme...

ENV, 1, 127, 40, 50 téléphone occupé (saccades répétées).

ENV, 1, 127, 40, 200 appel téléphonique.

ENV, 1, 127, 100, 4 wap wap métallique.

ENV, 1, 127, 110, 60 pt = 984 tintement.

ENV, 1, 127, 125, 50 pt = 506 cloche éloignée.

ENV, 1, 127, 50, 10 pt = 338 cloche rapprochée.

ENV, 1, 127, 105, 3 pt = 1432 grillon, cigale.

ENV, 1, 127, 127, 10 pt = 1911 ou 2025 vibration d'élastique.

ENV, 1, 127, -100, 20 pt = 2408 alerte sous-marin.

SOUND 2, 0, 0, 15, 0, 1, 10

ENT 1, 239, -100,1 moteur qui hoquete.

ENT 1, 239, 1,1, bruit de flash

ENT 1, 239, 2, 5 bruit de laser.

- SOUND 2, 0, -4, 15, 0, 1, 10

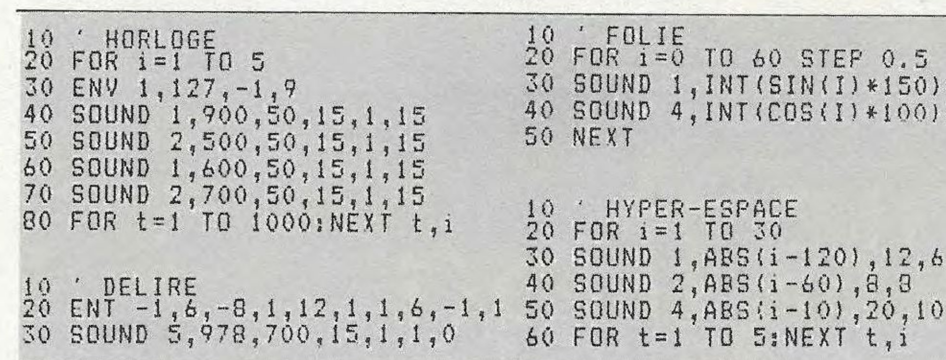
ENT 1, 239, -30, 1 ou ENT 1, 239, -50,1 moteur d'avion qui démarre, hoquete et accélère.

Voici enfin en quelques exemples ce que l'on peut obtenir en mélangeant les combinaisons ENV, ENT ainsi que les voix 1, 2 et 3.

- SOUND 2, 0, -4, 15, 1, 1, 10
ENT 1, 239, -5, 1
ENV 1, 40, 1, 1
Grattements.

- SOUND 2, 50, -4, 15, 1, 1, 1
ENT 1, 239, -80, 80
ENV 1, 127, 3, 4
staccato des roues sur des rails.





```
10 ' HORLOGE
20 FOR i=1 TO 5
30 ENV 1,127,-1,9
40 SOUND 1,900,50,15,1,15
50 SOUND 2,500,50,15,1,15
60 SOUND 1,600,50,15,1,15
70 SOUND 2,700,50,15,1,15
80 FOR t=1 TO 1000:NEXT t,i

10 ' DELIRE
20 ENT -1,6,-8,1,12,1,1,6,-1,1
30 SOUND 5,978,700,15,1,1,0
```

```
10 ' FOLIE
20 FOR i=0 TO 60 STEP 0.5
30 SOUND 1,INT(SIN(I)*150)+200,2,12
40 SOUND 4,INT(COS(I)*100)+150,1,14
50 NEXT

10 ' HYPER-ESPACE
20 FOR i=1 TO 30
30 SOUND 1,ABS(i-120),12,6
40 SOUND 2,ABS(i-60),8,8
50 SOUND 4,ABS(i-10),20,10
60 FOR t=1 TO 5:NEXT t,i
```

Vous possédez maintenant une liste de routines sonores que vous pourrez inclure dans vos propres programmes. A vous de les modifier pour les personnaliser à vos goûts.

Ponticelli G.



QUELQUES TRUCS SUR PC ET COMPATIBLES

Ce court article s'adresse à ceux d'entre vous qui sont toujours en quête de petits "trucs sympas" pouvant simplifier la vie d'un utilisateur d'ordinateurs. Le PC, dont la réputation n'est plus à faire, renferme quelques secrets que seuls les initiés connaissent. Ces astuces ne se trouvent malheureusement pas toujours dans les manuels ou les ouvrages de référence et ne s'apprennent que par accident ou par le bouche-à-oreille.

Nous nous limiterons aux commandes particulières accessibles depuis le clavier. Vous les connaissez peut-être déjà toutes, mais peut-être pas.

Le clavier du PC 1512 comporte 84 touches. Ce nombre n'est pas standard et variable selon les modèles de compatibles. Toutefois, l'utilisation conjointe de certaines touches permet d'accéder à certaines commandes, et cela quel que soit le modèle de compatible PC utilisé.

— Changement de clavier : en France, la majorité des ordinateurs compatibles PC sont en AZERTY. Un fichier nommé KEYBFR.EXE (ou .COM suivant la version du DOS utilisé) configure donc le clavier lors de l'initialisation. Cette opération est nécessaire puisque dès la mise en marche de l'ordinateur, le clavier est automatiquement configuré dans la norme US (QWERTY). Il est possible de passer du clavier français au clavier US en pressant simultanément les touches Ctrl-Alt et F1. Pour revenir au clavier français, il vous suffit de presser conjointement les touches Ctrl-Alt et F2.

— Saviez-vous qu'il était possible d'imprimer un caractère sur l'écran (sous MS-DOS +) grâce à la touche Alt ? Si votre réponse est non, essayez ceci : pressez la touche Alt sans la relacher, tapez alors sur le pavé numérique le nombre 65, puis relachez la touche Alt. Vous verrez alors la lettre A s'afficher à l'écran (le code ASCII de la lettre A étant 65). Vous me direz : c'est bien, mais à quoi cela peut-il servir ? La réponse est simple : imaginez que vous soyez en train de programmer par exemple en langage C. Dans ce langage, les deux caractères "{" et "}" sont très importants puisqu'ils marquent respectivement le début et la fin de chaque bloc. Mais regardez bien sur le clavier de votre PC 1512, vous pouvez toujours chercher ces symboles, ils n'y sont pas. Ils en est de même pour la barre verticale "|". Les codes ASCII de ces caractères sont : 123 pour "{", 125 pour "}" et 124 pour "|" (barre verticale). Pour vous exercer essayez maintenant d'obtenir ces symboles grâce à cette méthode. De plus, il peut être utile en BASIC par exemple de pouvoir utiliser le jeux de caractères graphiques pour présenter un menu dans un programme. L'utilisation du PRINT CHR$ est alors lourde. Vous pouvez grâce à cette méthode entrer vos caractères graphiques comme du texte.

— La touche F1 : lorsque vous êtes sous MS-DOS, cette touche joue le rôle de rappel de commande. C'est-à-dire que plutôt que de taper la totalité de votre commande précédente, pressez la touche F1 un certain nombre de fois pour afficher caractère par caractère votre commande précédente. Bien entendu, sur le PC 1512, cette manipulation peut être beaucoup plus rapide en utilisant la souris. La touche fléchée vers la droite remplit également le même rôle que :

— Si vous désirez retaper totalement votre dernière commande sans user vos doigts ni la touche F1, utilisez F3. Elle réaffichera entièrement votre dernière commande et vous n'aurez plus qu'à presser RETURN pour la valider.

— Une petite pause ? Il arrive quelque fois que l'on désire afficher le contenu d'un fichier ASCII avec la commande MS-DOS TYPE. Mais, lorsque ce fichier est trop grand, l'affichage entraîne un *scrolling* vertical et l'on perd le début du texte (à moins de lire très vite). Il est possible de stopper momentanément l'affichage en pressant conjointement les touches Ctrl-NumLock ou enore Ctrl-S. Une simple pression sur la barre d'espace relancera l'affichage.

Pour finir, nous allons faire un petit détour par l'imprimante. Deux petits trucs qui ressemblent (surtout le dernier) à des gadgets, mais qui peuvent s'avérer utiles dans certains cas.

Essayez : lorsque vous allumez votre imprimante de maintenir enfoncé simultanément les touches ON LINE et LF (vous devez maintenir ces deux touches enfoncées, allumer l'imprimante, puis relâcher ces deux touches). Cette manipulation aura pour effet de passer l'imprimante directement en mode Qualité Courrier. (sur DMP 3 000).

La même manipulation avec les touches FF et LF feront fonctionner l'imprimante en mode "vidage". Cela signifie que ce périphérique n'imprimera pas les caractères qui lui sont envoyés, mais leur codes ASCII en héxadécimal.

Voilà ! C'est tout pour cette fois ! Si vous connaissez vous aussi des petits trucs de ce type (sur CPC, PCW ou PC), envoyez-les nous, ça peut toujours rendre service.

Eric Mistelet

DIX PAR DIX

PAS UNE LIGNE DE PLUS

Un programme, c'est long à saisir... très long ! Vous pouvez toujours acheter les disquettes Am-mag ; mais on peut aussi raccourcir les programmes... Voici une nouvelle rubrique exclusivement réservée aux programmes de moins de 10 lignes. La compétition est, d'ores et déjà, ouverte aux programmeurs inventifs. Vos meilleurs envois seront publiés et récompensés !

LE CUBE 3D de Christian Paulus

Ce programme est une petite (10 lignes !) routine graphique qui permet d'afficher un cube en trois dimensions. Cette figure pourra se tourner et se déplacer dans les quatre directions d'un plan à deux dimensions. Les touches Z, D, X et Q permettent de contrôler le mouvement dans chacune des directions et les touches A et W feront tourner le cube dans un sens ou dans l'autre.




```
10 MODE 1:INK 0,0:INK 1,26:BORDER 0 [6472]
:DIM x(8),y(8),z(8),i(8),j(8),s%(12
),e%(12):ORIGIN 320,200:ang=PI/16:k
$="zxdqwa"
20 FOR 1%=1 TO 8:READ x(1%),y(1%),z [6250]
(1%):NEXT:FOR 1%=1 TO 12: READ s%(1
%),e%(1%):NEXT:GOSUB 60:GOSUB 50
30 j$=INKEY$:IF j$="" THEN 30 ELSE  [6319]
a=INSTR(k$,j$):IF a=0 THEN 30 ELSE
IF a/2=INT(a/2) THEN d%=1 ELSE d%=-
1
40 c=COS(d%*ang):s=SIN(d%*ang):ON R [5262]
OUND(a/2) GOSUB 70,80,90:GOSUB 60:G
OSUB 50:GOTO 30
50 CLS: FOR 1%=1 TO 12:MOVE i(s%(1% [3674]
)),j(s%(1%)):DRAW i(e%(1%)),j(e%(1%
)):NEXT:RETURN
60 FOR 1%=1 TO 8:i(1%)=x(1%)*1000/( [4937]
10-z(1%)):j(1%)=y(1%)*1000/(10-z(1%
)):NEXT:RETURN
70 FOR 1%=1 TO 8:y=y(1%):z=z(1%):y( [3943]
1%)=y*c-z*s:z(1%)=z*c-y*s:NEXT:RETU
RN
80 FOR 1%=1 TO 8:x=x(1%):z=z(1%):x( [5065]
1%)=x*c-z*s:z(1%)=z*c+x*s:NEXT:RETU
RN
90 FOR 1%=1 TO 8:x=x(1%):Y=Y(1%):x( [3673]
1%)=x*c-Y*s:Y(1%)=Y*c+x*s:NEXT:RETU
RN
100 DATA -1,1,1,1,1,1,1,-1,1,-1,-1, [4432]
1,-1,1,-1,1,1,-1,1,-1,-1,-1,-1,-1,1
,2,2,3,3,4,4,1,1,5,2,6,3,7,4,8,5,6,
6,7,7,8,8,5
```

MUSIQUE de Kate Bush et Bob Orlando

Il existe des dizaines de programmes dits « juke box », qui jouent un petit air en moins de 10 lignes. Celui-ci est un des plus originaux que nous ayons reçu. Ce listing peut être une bonne base pour tous ceux qui voudraient tater des trois voies du CPC.




```
10 ENT 1,3,-1,3,3,1,1:ENV 1,2,1,1,1 [3121]
5,-1,1:ENV 2,3,0,2,8,-1,2:ENV 3,2,-
8,6
20 READ a:IF a=9999 THEN RESTORE: G [1595]
OTO 20
30 IF a>2 THEN bs=a:READ a          [1605]
40 IF a=0 THEN SOUND 28,0,12,0:GOTO [1881]
 60
50 IF a=1 THEN SOUND 28,0,12,13,1,, [3296]
31 ELSE SOUND 28,0,12,13,1,,1
60 SOUND 42,bs,12,13,2,1:SOUND 49,b [4080]
s,12,7,3:GOTO 20
70 DATA 451,1,0,2,0,1,1,2,1,301,1,0 [12329]
,2,2,1,0,2,0,338,1,0,1,0,1,1,1,1,50
6,2,0,2,2,2,0,1,0,451,2,0,2,0,2,0,2
,0,451,2,0,2,2,2,0,1,0,338,2,0,2,2,
2,0,2,0,338,2,0,2,2,2,0,2,0,506,1,0
,2,0,1,0,2,0,506,1,0,2,0,1,0,2,0,45
1,1,1,1,1,1,1,1,1,451,1,1,1,1,1,1,1
,1
80 DATA 9999                        [132]
```

BIORYTHMES de Jacques Rippert

Voici une version simplifiée des fameux biorythmes. Je vous rappelle que le principe est basé sur une théorie qui dit que vos capacités physiques, vos capacités intellectuelles et vos capacités émotionnelles varient selon un cycle précis depuis le jour de votre naissance.

La première moitié de chaque cycle est plutôt positive alors que la seconde est plutôt négative. La transition entre ces deux périodes est très difficile (accidents, erreurs et mauvaise chance).

Lorsque vous donnerez une date à ce programme, il calculera le nombre de jours que vous avez déjà passé dans une période (par référence, la lon-



gueur de cette période est indiquée entre parenthèses). Si vous attendiez la jonction fatale entre période positive et période négative, le programme vous le signalera par un message d'alarme... Vous feriez mieux de rester au lit ce jour-là !

```
10 GOSUB 100:CLS:PRINT "Date de nai [11573]
ssance (chiffres s(par(s par des vi
rgules)":INPUT "Jour Mois Ann(e",d,
m,y:GOSUB 80:p=q
20 INPUT "Date du jour (meme format [4593]
)",d,m,y:GOSUB 80:p=q-p
30 x=p-23*INT(p/23):PRINT:PRINT "Ph [4197]
ysique (23) :";x:IF x=11 OR x=12 OR
 x=1 OR x=23 THEN GOSUB 70
40 y=p-28*INT(p/28):PRINT:PRINT "Em [4960]
otionnel (28) :";y:IF y=14 OR y=1 O
R y=28 THEN GOSUB 70
50 z=p-33*INT(p/33):PRINT:PRINT "In [6722]
tellectuel (33) :";z:IF z=16 OR z=1
7 OR z=1 OR z=33 THEN GOSUB 70
60 END                              [110]
70 PEN 3:PRINT "Mauvaise partie du  [7119]
cycle":PEN 1:FOR t=1 TO 10:SOUND 1,
180,10:SOUND 1,220,10:NEXT:RETURN
80 q=0:FOR t=1 TO m-1:q=q+a(t):NEXT [3543]
:IF q> 59 AND y/4=INT(y/4) THEN q=q
+1
90 q=q+d+INT(365.25*(y-1)):RETURN   [1777]
100 RESTORE:DIM a(11):FOR t=1 TO 11 [4497]
:READ a(t):NEXT:RETURN:DATA 31,28,3
1,30,31,30,31,31,30,31,30
```

COURBE 3D de André Newsham

Un programme qui trace d'abord une surface carrée en trois dimensions puis qui la redessine déformée. L'équation de déformation se trouve à la ligne 50 :
c = 40*sin(x/y) + 20*cos(x/2)
Vous pouvez essayer de changer les paramètres pour changer de courbe !

```
10 MODE 1:INK 0,0:INK 1,26:INK 2,25 [2362]
:INK 3,2
20 FOR y=50 TO 235 STEP 15:MOVE 50+ [1257]
y,y:DRAWR 300,0,3:NEXT
30 FOR x=100 TO 400 STEP 25:MOVE x, [3220]
50:DRAWR 180,180,3:NEXT
40 DIM pt(16,16):FOR x=4 TO 16      [1330]
50 FOR y=4 TO 16:c=30*SIN(x/y)+30*C [10127]
OS(x/2):pt(x-1,y-1)=c:MOVE (x*25)+(
15*y)-60,(y*15)-10:DRAWR 0,c,2:NEXT
:NEXT:REM Changer l'(quation de C p
our changer de forme
60 FOR x=4 TO 16:FOR y=4 TO 16:MOVE [4036]
 (x*25)+(15*y)-60,(y*15)-10+pt(x-1,
y-1)
70 IF x<16 THEN DRAW ((x+1)*25)+(15 [2917]
*y)-60,(y*15)-10+pt(x,y-1),1
80 NEXT:NEXT                        [1022]
90 FOR y=4 TO 16:FOR x=4 TO 16:MOVE [9636]
 (x*25)+(15*y)-60,(y*15)-10+pt(x-1,
y-1):IF y<16 THEN DRAW (x*25)+(15*(
y+1))-60,((y+1)*15)-10+pt(x-1,y),1
100 NEXT:NEXT:FOR h=0 TO 1000:NEXT: [5069]
INK 2,0:WHILE INKEY$<>"":WEND:WHILE
 INKEY$="":WEND:RUN
```

CAFARD de Mathieu Foulkes et Sébastien

Le meilleur de tous les programmes de ce mois-ci (on compte sur vous pour faire encore mieux !) : c'est un jeu. Il faut manger les cafards mais éviter les oiseaux. Un point pour chaque oiseau évité, cinq points pour chaque cafard éliminé. Le but est simple mais le jeu devient vite compliqué ! Utilisez les touches W et X pour vous déplacer à gauche ou à droite.

Vous avez compris le but du jeu : faire un programme en moins de dix lignes, le plus fou, le plus beau, le plus intéressant possible. Envoyez vos listings à la rédaction !

Sumner Kagan

```
10 MODE 0:n$="KATY":INK 4,24:INK 0, [5228]
3:FOR f=1 TO 25:LOCATE 1,f:PRINT "*
 CAFARD ** CAFARD *":NEXT:PEN 2:GOTO 90
20 FOR f=1 TO 3000:NEXT:CLS:PRINT " [14869]
Le champion est ";n$;" avec ";sc;"
points":PEN 9:LOCATE 1,24:PRINT STR
ING$(20,CHR$(240)):PEN 4:LOCATE 1,1
0:INPUT "niveau (1 @ 10) ";b:IF b<1
 THEN 20 ELSE b=b/4:CLG:sc=0:SYMBOL
 246,36,165,153,126,60,126,189,153
30 SYMBOL 240,66,165,36,60,102,195, [15214]
102,60:SYMBOL 241,60,126,255,255,25
5,255,126,60:SYMBOL 242,24,24,60,90
,102,66,36,24:SYMBOL 243,0,0,0,165,
66,66,36,36:SYMBOL 244,0,0,3,199,25
4,252,56,0:SYMBOL 245,0,0,192,227,1
27,63,28,0:x=10:cx=(32*x)-16:ch=98:
PEN 9
40 IF INKEY(63)=0 AND x<20 THEN x=x [12684]
+1:cx=cx+32:GOSUB 100:LOCATE x,23:P
RINT CHR$(240):SOUND 2,4,2 ELSE IF
INKEY(71)=0 AND x>1 THEN x=x-1:cx=c
x-32:GOSUB 100:LOCATE x,23:PRINT CH
R$(240):SOUND 2,4,2 ELSE GOSUB 100:
LOCATE x,23:PRINT CHR$(240)
50 IF RND*100>98 THEN PEN 14:LOCATE [9452]
 INT(RND*19)+1,1:PRINT CHR$(246):SO
UND 3,82,30,1,1:PEN 9 ELSE IF TEST(
cx,50)=14 THEN sc=sc+5:SOUND 3,75,4
0,2,2:LOCATE x,22:PRINT " "
60 IF RND*100>ch THEN PEN 2:p=INT(R [11768]
ND*18)+1:LOCATE p,2:PRINT CHR$(245)
+CHR$(241)+CHR$(244):LOCATE p+1,1:P
EN 4:PRINT CHR$(243);LOCATE p+1,3:P
EN 2:PRINT CHR$(242):SOUND 1,12,10,
1,1:sc=sc+1:ch=ch-b:PEN 9
70 IF TEST(cx,50)<>0 THEN SOUND 3,4 [4912]
0,20,1,1:WHILE INKEY$<>"":WEND:GOTO
 80 ELSE GOTO 40
80 PEN 6:LOCATE 1,5:PRINT "Tu es mo [15620]
rt... Cafard!!":FOR f=1 TO 25:SOUND
 1,f*2,2,1,1:GOSUB 100:NEXT:IF sc>h
sc THEN LOCATE 1,20:PRINT "Tu es le
 champion!":SOUND 1,75,25,1,1:INPUT
 "Ton nom: ";n$:LOCATE 1,1:PRINT n$
;" a eu ";sc;" oiseaux":hsc=sc
90 FOR f=1 TO 25:SOUND 1,f:NEXT:IF  [16298]
sc<hsc THEN LOCATE 1,1:PRINT "Bien
jou(, vous avez eu ";sc;" oiseaux!!
":FOR f=0 TO 20:GOSUB 100:SOUND 1,f
,2,1,1:NEXT:GOTO 20 ELSE FOR f=0 TO
 19:GOSUB 100:SOUND 1,f,2,1,1:NEXT:
ENV 1,50,1,1,5,-3,2:ENV 2,100,-1,5:
GOTO 20
100 PRINT CHR$(30);CHR$(11):PEN 0:P [6571]
APER 5:LOCATE (RND*19)+1,1:PRINT CH
R$(233):PAPER 0:PEN 9:MOVE 1,398:DR
AW 640,398,5:RETURN
```



Vous avez trouvé des tresors dans vos rêves les plus sauvages
LES TRESORS DE U.S. GOLD
GAUNTLET
ACE OF ACES
INFILTRATOR
METROCROSS
LEADERBOARD
CBM 64/128 CASSETTE
Une compilation classique des plus grands succès de logiciel.
GAUNTLET ... Ce titre à succès recrée les sensations d'exaltation et de divertissement des machines à sous.
ACE OF ACES ... Un mélange superbe et passionnant de simulation de vol et de "rafales de tirs".
LEADERBOARD ... "la simulation sportive de l'année, de la décennie, qui fait paraître toutes les autres simulations de golf maladroites" Zzap 64.
INFILTRATOR ... Action, stratégie et simulation dans une intrigue d'espionage à suspense "on se croirait dans un film d'action" Sinclair User.
METROCROSS ... Faîtes vous partie de la crème de la crème qui peut réflechir en microsecondes et pas en minutes? Si oui, Métrocross est fait pour vous.
U.S. GOLD All American Software
U.S. Gold Ltd., (France)
S.A.R.L.-B.P.3-
Zac de Mousquette – 06740
Châteauneuf-de-Grasse.
Tel: 93 42 71 44/
CBM 64/128
CASSETTE
DISQUE
SPECTRUM 48K
CASSETTE
SPECTRUM + 3
DISQUE
AMSTRAD
CASSETTE
DISQUE

INITIATION AU FORTH

VARIABLES ET CONSTANTES

Dans un programme de quelque importance, il n'est pas question de mettre toutes les données sur la pile : elle n'est pas faite pour cela, et d'ailleurs sa gestion serait d'une complexité telle que vous ne vous y retrouvrez pas (bonjour les DUP SWAP DROP ROT PICK ROLL NIP TUCK et tutti quanti !).

Comme tout langage (ou presque), Forth manipule des variables et des constantes (une constante est une variable qui ne varie pas, mais sait-on jamais...).
Les variables du Basic sont généralement des nombres entiers, des nombres simples, des nombres doubles et des chaînes. Forth prévoit en standard les nombres simples et les nombres doubles, mais vous pouvez créer des types de variables pour tout objet manipulable par un ordinateur : dates, chaînes, même longues (plus de 255 caractères), tableaux, et même, pourquoi pas, textes, dessins ou programmes.

Les variables

Le mot le plus simple est Variable. La gestion d'une variable se résume en trois opérations fondamentales.
La première est la déclaration de la variable. La seconde consiste à donner une valeur à cette variable. La troisième permet de déposer sur la pile la valeur de la variable. Supposez que vous vouliez réserver une place en mémoire pour une donnée appelée "quantité".
Vous écrivez : **VARIABLE QUANTITE.**
Forth crée un mot qu'il appelle Quantité, dans lequel il réserve deux octets pour mettre un nombre. Ce nombre, initialement, est zéro (certains Forth antérieurs au standard Forth-83 demandent que vous déposiez sur la pile, au préalable, la valeur inititale).
Lorsqu'ensuite, vous écrivez QUANTITE, Forth met sur la pile l'adresse où se trouve la quantité.
Pour enregistrer une quantité de 5, vous écrivez :
5 QUANTITE !
5 met le nombre 5 sur la pile. **QUANTITE** met sur la pile l'adresse où se trouve la quantité. Range 5 à l'adresse donnée.

Pour retrouver la quantité enregistrée, vous écrivez : **QUANTITE à**
QUANTITE met sur la pile l'adresse où se trouve la quantité.
à met sur la pile la quantité.
Rappelons que le "à" du clavier français correspond au "e" du clavier anglais.
Une variable est donc, pratiquement, une ADRESSE où vous pouvez ranger ou retrouver des données.
Le mot 2VARIABLE fonctionne exactement comme le mot VARIABLE, à ceci près qu'il traite des nombres doubles. Pour enregistrer ou lire leur contenu, il suffit de remplacer respectivement par 2 ! et à par 2à.
Rien n'interdit, d'ailleurs, de fabriquer des variables de n'importe quelle longueur, ni de les utiliser pour d'autres données que des nombres.
Le mot, (virgule) prend un nombre sur la pile et le place à la suite du dernier mot créé. Il déplace de deux octets le haut du dictionnaire. En voici un exemple d'utilisation : vous souhaitez ranger dans une seule variable le nombre de jours de chacun des douze mois de l'année.
Il suffit d'écrire :
VARIABLE JOURS-MOIS
31 , 28 , 31 , 30 , 31 , 30 , 31 , 31 , 30 , 31 , 30 , 31 ,
Respectez les espaces, les virgules ci-dessus n'ont rien à voir avec celles que vous rencontrez dans un texte, merci cher typographe !
Pour récupérer le nombre de jours d'un mois n, on peut construire le mot :
: JOURS-MOIS ? (n... j donne le nombre de jours du mois n)
2* JOURS-MOIS + à ;
On multiplie n par deux, on ajoute l'adresse donnée par JOURS-MOIS et, à l'aide de à, on récupère sur la pile le nombre qui s'y trouve.
Inversement, pour changer un des nombres enregistrés (par exemple le nombre de jours de février une année bissextile), il suffit d'écrire : **29 JOURS-MOIS 2 2* + !**
Les habitués du Basic reconnaîtront ici une structure tout à fait analogue aux variables indicées, et apprécieront l'élégance avec laquelle *Forth* traite ce problème.
La plupart des sytèmes *Forth* comportent le mot C, qui ajoute au dernier mot créé un mot de un octet (un caractère, par exemple). En voici sa définition :
: C, (n...) HERE C! 1 ALLOT;
n ne doit pas être supérieur à 255 sous peine d'avoir un résultat fantaisiste.
Le mot ALLOT (n...) déplace de n octets le haut du dictionnaire, ce qui permet d'allonger d'autant la place prise par le dernier mot créé (ou de réserver un espace libre à l'intérieur du dictionnaire).
L'usage le plus classique de ALLOT est de construire une variable-chaîne. Par exemple, si vous voulez réservez 16 caractères à un nom, vous écrivez :
VARIABLE NOM 14 ALLOT
14, parce que VARIABLE a déjà réservé d'office 2 octets.
Le mot permettant de saisir le nom pourra être :
SAI-NOM NOM 16 EXPECT;
Pour afficher le nom, vous pourrez construre :
: AFF-NOM NOM 16 TYPE;

Les constantes

A la différence d'une variable, une constante laisse sa valeur réelle sur la pile, et non pas son adresse. On utilise des constantes pour des données qui en principe n'ont pas à être modifiées (mais on peut le faire !). Pour cette raison, on déclare toujours une constante précédée de sa valeur.
Exemple :

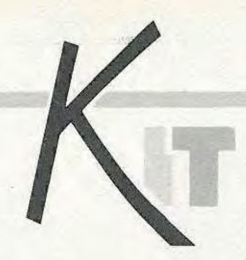
vous écrivez	FORTH répond
1515 MARIGNAN	OK (il sait)
MARIGNAN	1515 ok (et il le prouve)

La première ligne est la déclaration de la constante MARIGNAN. La seconde empile et affiche son contenu.
Le mot 2CONSTANT permet de traiter des nombres doubles comme constantes.

... en résumé

Un nom de variable laisse sur la pile l'ADRESSE de cette variable. Un nom de constante laisse sur la pile la VALEUR de cette constante. Dit autrement, une variable est l'endroit où se trouve l'objet, une constante est l'objet lui-même.
... Et encore une fois, la pile et un lieu de transit, non de stockage des données. Usez et abusez des variables et des constantes !
Une bonne précaution est de définir des variables à usage très général, par exemple :
ADR ADRO-ADR1 ADR2 pour l'adresse courante, l'adresse d'origine, plus deux adresses à manipuler.
NBR NBRO NBR1 NBR2 pour des nombres.
BLKO BLK1 BLK2 pour des blocs. (La variable BLK est déjà utilisée par Forth pour le bloc courant).
Ces variables peuvent sans cesse être réutilisées, ce qui évite d'en redéfinir de nouvelles pour chaque procédure.
Les noms de variables ou de constantes — et ceci est vrai pour tout mot *Forth* — doivent être suffisamment "parlants" pour que vous puissiez vous y retrouvez.
Forth utilise de nombreuses variables et constantes pour son fonctionnement propre. Vous pouvez, bien sûr les modifier, à condition de bien les connaître.

Charles Corbou



INTERFACE CHENILLARD PROGRAMMABLE

Très simple de réalisation, ce petit montage vous permettra d'étudier le fonctionnement d'une interface d'entrées/sorties de données. En modifiant le programme et le montage, vous pourrez utiliser ce dernier pour réaliser d'autres fonctions tels le fonctionnement en vu mètre, télécommande d'appareils divers depuis le CPC...

Vous savez tous qu'un micro-ordinateur utilisé sans périphérique n'a aucun moyen de communication avec le monde extérieur. Le moniteur, associé à la console, permet de dialoguer avec l'utilisateur. Ce dernier donne un ordre à l'ordinateur par l'intermédiaire du clavier et là, où les réponses lui sont renvoyées en général par l'écran (ou quelquefois, par un haut-parleur s'il s'agit de son). Grâce à une interface d'entrées/sorties, l'ordinateur peut commander divers appareils (comme une cafetière par exemple), ou encore lire des données analogiques, pour pouvoir les traiter (par exemple : oscilloscope par ordinateur). Chaque domaine d'application demande une interface et un logiciel spécialisé, mais le principe de base reste le même.

Le PPI 8255

Ce circuit d'interfaçage parallèle a été développé par INTEL pour le 8080 (microprocesseur ancêtre du Z80). Il dispose de 24 canaux pouvant être utilisés comme entrée ou comme sortie. Chaque groupe de 8 bits constitue un port. Le troisième, soit le port C, peut être divisé en deux moitiés programmables. Cela nous donne deux groupes qui sont :

- port A et partie haute du port C.
- port B et partie basse du port B.

Trois modes de fonctionnement du 8255 peuvent être programmés :

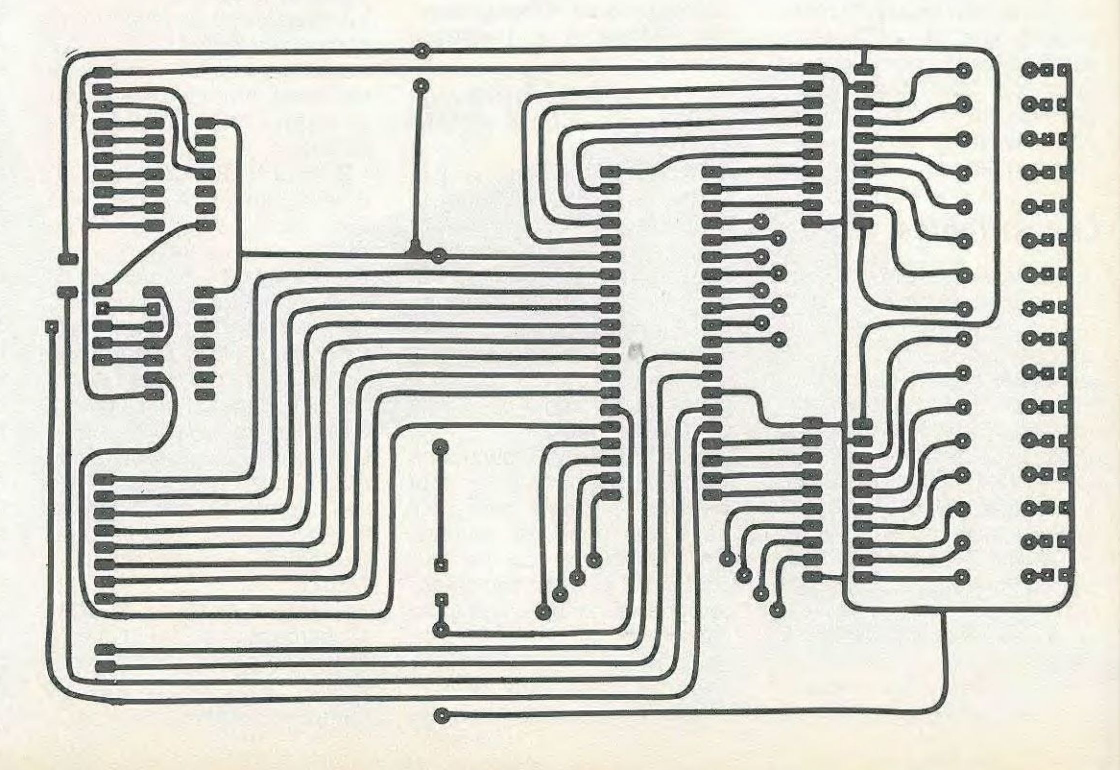
- mode 0 : entrées/sorties simples.
- mode 1 : mode hand- shake.
- mode 2 : mode bus bidirectionnels.
- Sur le CPC (dans lequel se trouve un 8255), comme dans notre montage, seul le mode 0 est utilisé, c'est pourquoi nous ne parlerons que très peu des 2 autres modes.

Comme tous les circuits de ce type, le 8255 possède des registres internes. Ceux-ci servent à la programmation du circuit lui-même, ainsi qu'à celle de ses ports. Le plus important de ces registres est celui dit de contrôle. Il permet de programmer le fonctionnement du circuit. Il s'agit d'un registre 8 bits où chaque bit joue un rôle particulier.

Pour simplifier le texte, nous appellerons Di le bit No i (avec i compris entre 0 et 7) où D0 définiera le bit le moins significatif.

D0 : programmation de la partie basse du port C (0 = sortie, 1 = entrée).
D1 : même chose que D0 pour la totalité du port B.
D2 : sélection du mode (0 = mode 0,1 = mode 1).
D3 : même chose que D0 pour la partie haute du port C.
D4 : même chose que D0 pour la totalité du port A.
D5 et D6 : sélection du mode (00 = mode 0,01 = mode 1, 10 ou 11 = mode 2).
D7 : mode drapeau (0 = inactif, 1 = actif).

Sur notre montage, ce registre de contrôle se trouve à l'adresse de port &F8E3. Quant aux registres de programmation des ports A, B et C, ils se trouvent respectivement sur les adresses de ports &F8E0. &F8E1 et &F8E2. Le fonctionnement du chenillard entraîne une programmation en sortie des ports A et B (le port C

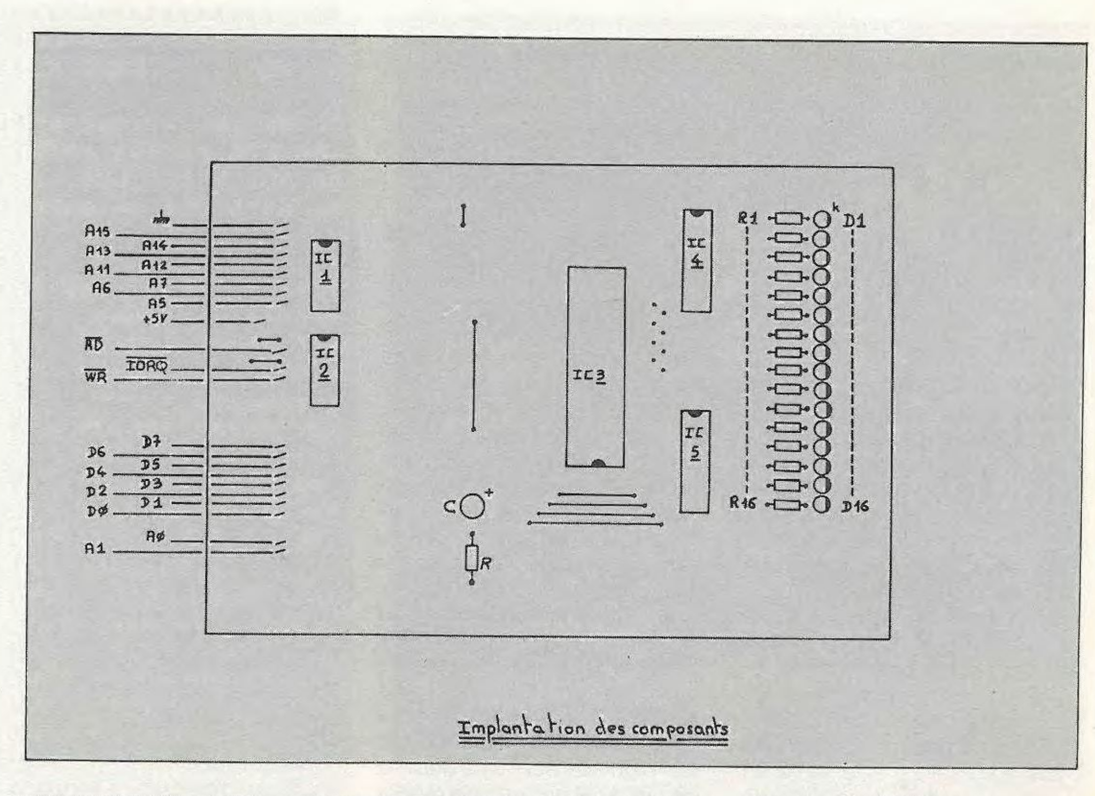


n'étant pas utilisé. Nous mettrons donc la valeur &80 dans le registre de contrôle, ce qui aura pour effet de positionner tous les ports du 8255 en sortie.
Pour de plus amples renseignements sur ce circuit, vous pouvez vous procurer les DATA-BOOKS traitant du PPI 8255 fabriqués par la société INTEL.

Fabrication du montage

La première étape est bien sûr la fabrication de la carte imprimée. En ce qui concerne le cablâge, nous vous recommandons l'ordre suivant :
- supports des circuits intégrés.
- résistances.
- LED (attention à leur sens, le K sur le schéma structurel représente la cathode repérée par un méplat sur le boitier de celle-ci).
- liaison connecteur CPC/carte (attention, cette opération est très délicate, vérifiez plusieurs fois, une erreur pouvant entraîner la destruction d'un ou de plusieurs circuits de la carte ou du CPC. Nous déclinons toute responsabilité à ce sujet).
- mise en place des circuits intégrés sur leur support.
- connexion de la carte au CPC.

Vous pouvez alors, lorsque toutes ces opérations ont été effectuées et vérifiées, mettre en marche le CPC (ATTENTION, cette opération doit se faire après la vérification et la connexion de la carte sur le connecteur d'extension du CPC). Tapez alors le programme, sauvegardez-le AVANT de le lancer et faites RUN. Vous verrez alors toutes les LEDS s'éteindre (initialisation).
Une remarque concernant le montage, pour des raisons de simplicité de cablâge, le port A a été inversé par rapport au port B. Ceci a pour effet d'accoler les bits les moins significatifs de chacun de ces deux ports. Pensez-y lors de l'utilisation du programme. D'autre part, le port C du 8255 n'étant pas utilisé, vous pouvez mettre des cosses sur ses lignes d'entrées/sorties pour pouvoir l'utiliser à des fins personnels.



Implantation des composants

IC1	7430	porte ET à 8 entrées
IC2	7432	4 portes OU à 2 entrées
IC3	8255	PPI
IC4 & IC5	74LS541	8 buffers non inverseurs
R1 à R16		résistances 330 W +/−5 % 1/4 W
R		résistance 470 W +/−5 % 1/4 W
C		condensateur 1µF/16V à implantation verticale
D1 à D16		LED rouges 5 mm de diamètre.

Nomenclature

1 support 40 broches
2 upports 20 broches
2 supports 14 broches
1 connecteur 50 broches femelles pour insertion sur carte imprimée double faces (pour la connexion sur le CPC).
Environ 30 cm de câble en

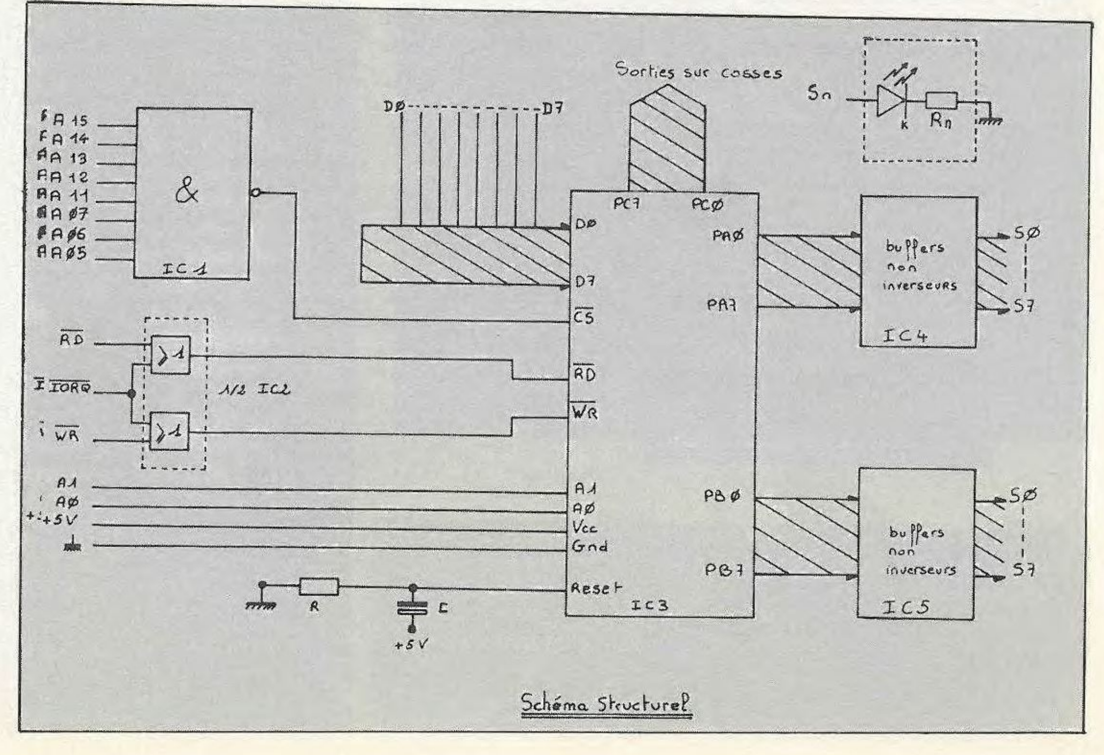


Schéma Structurel

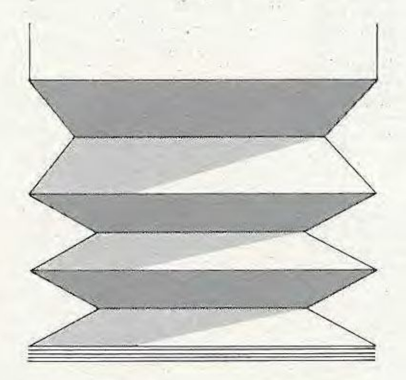


nappe (minimun 30 fils). Le prix de ce montage devrait se situer aux alentours de 150 Frs. Les prix des composants variant en fonctions des magazins d'électronique, renseignez-vous auparavant si vous désirez faire des achats plus économiques.

Le programme

Vous aurez tout d'abord le choix entre cinq options qui vous permettront la création de divers types de chenillards. La démonstration en est la simplicité même puisqu'elle ne fait défiler qu'une lumière sur les 16 Leds. Elle pourra donc vous servir de vérificateur pour le montage. En ce qui concerne l'option masque, vous devrez entrer un mot binaire ou héxadécimal correspondant à la configuration de départ du défilement. N'oubliez surtout pas que le port A est inversé. Vous remarquerez tout de suite la difficulté à apprécier l'emplacement des Leds allumées en fonction du nombre que vous aurez donné. C'est pourquoi nous avons choisi d'y remédier en créant l'option configuration d'origine. Elle vous permettra de déterminer l'ordre de départ du chenillard pour chaque port. Inutile de vous dire que ceci simplifie nettement la compréhension du résultat obtenu. Cependant, une restriction vous est imposée : le nombre à entrer doit être exclusivement en binaire. Sachez qu'un 1 allume une Led (convention de la logique positive). Tout ce que nous venons de voir est la base de la fonction chenillard : on allume des Leds puis on crée un effet de mouvement lumineux. Voici donc un autre choix (le plus intéressant) auquel vous aurez droit : la programation d'une séquence. Il s'agit de rentrer une par une les configurations que vous désirerez. L'ordinateur les mettra ensuite bout à bout ce qui aura pour effet de créer une séquence bouclée. Vous pourrez évidemment la sauvegarder sur disquette et la recharger au besoin. Tel qu'il est défini, le programme vous autorise 100 mémorisations au maximum (englobant les deux ports) ce qui donne de la marge pour les créations les plus variées. Un chenillard sans temporisation variable n'étant pas digne de porter ce nom, la dernière option vous permettra de modifier le temps écoulé entre chaque affichage. Il accélérera ou ralentira donc le chenillard que vous aurez créé. Nous avons maintenant fait le tour de ce programme d'utilisation du montage. Libre à vous de l'améliorer à des fins plus pratiques voir plus amusantes.

Olivier Fronteau
Eric Mistelet
Philippe Bagot.



```
10 '******************************* [2229]
***********************************
20 '**                           [104]
                                  **
30 '**         CHENILLARD PROG [3161]
RAMMABLE                          **
40 '**                           [104]
                                  **
50 '******************************* [2229]
***********************************
60 INK 0,13:BORDER 13:INK 1,3:MODE  [2483]
2
70 DEFINT a-z:pa=&F8E0:pb=&F8E1:tp= [3598]
100:DIM ml(99),mh(99)
80 OUT &F8E3,&80   ' initialisation  [2074]
du 8255 PPI en mode 0 avec tous les

90                  ' ports en sortie [665]
100 CLS:PRINT TAB(29) "************ [2095]
***************"
110 PRINT TAB(29) "*"; TAB(55) "*"   [877]
120 PRINT TAB(29) "* Chenillard pro [3580]
grammable *"
130 PRINT TAB(29) "*"; TAB (55) "*"  [877]

140 PRINT TAB(29) "**************** [1935]
***********"
150 LOCATE 35,8: PRINT TAB(20) "<1> [3225]
.........Demonstration."
160 PRINT:PRINT TAB(20) "<2>....... [3621]
..Choix du masque."
170 PRINT:PRINT TAB(20) "<3>....... [4246]
..Configuration d'origine."
180 PRINT:PRINT TAB(20) "<4>....... [5266]
..Programmation d'une sequence."
190 PRINT:PRINT TAB(20) "<5>....... [3977]
..Changement temporisation."
200 LOCATE 30,22:INPUT "Votre choix [2399]
:";op
210 ON op GOTO 390,240,570,670,550  [1233]
220 GOTO 200                         [429]
230 '******************************* [3565]
*MASQUE*****************************
*********
240 CLS:LOCATE 30,12:INPUT "masque  [2276]
:";m
250 ml=m MOD 256:mh=(m-ml)/256      [2968]
260 CLS                               [91]
270 LOCATE 25,12:PRINT "Pressez une [3299]
 touche pour arreter."
280 k$="":CLEAR INPUT     ' CLEAR I [2040]
NPUT n'existe pas sur CPC 464
290 WHILE k$=""                      [835]
300 ch=0:cl=0:IF ml>127 THEN cl=1   [2057]
310 ml=ml*2                          [558]
320 IF mh>127 THEN ch=1             [1117]
330 mh=mh*2+cl:ml=ml+ch:mh=mh AND 2 [2259]
55:ml=ml AND 255
340 OUT pa,ml:OUT pb,mh              [713]
350 GOSUB 540                        [937]
360 k$=INKEY$                        [194]
370 WEND                             [390]
380 GOTO 80                          [306]
390 '***********************DEMO [3534]
NSTRATION***************************
*********
400 k$="":CLEAR INPUT                [649]
410 CLS:LOCATE 25,12:PRINT"Pressez  [4777]
une touche pour arreter."
420 WHILE k$=""                      [835]
430 ml=128                           [386]
440 WHILE ml>1 OR ML=1 '   le port  [3614]
A est inverse
450 OUT pa,ml                        [563]
```

```
460 GOSUB 540:ml=ml\2:WEND                [1838]
470 OUT pa,0:mh=1                         [1061]
480 WHILE mh<=128:OUT pb,mh:GOSUB 5 [3679]
40:mh=mh*2:WEND
490 OUT pb,0                              [421]
500 k$=INKEY$                             [194]
510 WEND                                  [390]
520 GOTO 80                               [306]
530 '***************************TEM [3289]
PORISATION*************************
*********
540 FOR i=0 TO tp  : NEXT i: RETURN [2882]


550 CLS:LOCATE 25,12:PRINT "Votre n [7812]
ouvelle temporisation ";: INPUT tp:
GOTO 80
560 '***************************ENTR [3466]
EE SOUS FORME BINAIRE**************
*********
570 bi$="&x"                              [332]
580 CLS:LOCATE 28,8:PRINT"Configura [2575]
tion de depart :"
590 LOCATE 15,14:PRINT"Port B :";:  [3343]
INPUT pb$:IF LEN(pb$)>8 THEN 600 EL
SE 610
600 LOCATE 24,14:FOR i=0 TO LEN(pb$ [4139]
):PRINT" ";:NEXT:GOTO 590
610 LOCATE 50,14: PRINT  "Port A :" [4244]
;: INPUT pa$:IF LEN(pa$)>8 THEN 620
 ELSE 630
620 LOCATE 59,14:FOR i=0 TO LEN(pa$ [3488]
):PRINT" ";:NEXT:GOTO 610
630 pa$=bi$+pa$:pb$=bi$+pb$              [1160]
640 ml=VAL(pa$):mh=VAL(pb$)              [1466]
650 OUT pa,ml:OUT pb,mh                   [713]
660 GOTO 260                              [417]
670 '***************************SEQU [2676]
ENCE*******************************
********
680 GOTO 980                              [496]
690 bi$="&X":no=0:v=-1                   [1379]
700 v=v+1                                 [781]
710 IF v>100 THEN CLS:LOCATE 30,12: [7758]
PRINT"La table de valeurs est compl
ete !":GOTO 860
720 CLS:LOCATE 10,8:PRINT"Determina [6333]
tion d'une sequence bouclee ( 100 v
aleurs Max )
730 LOCATE 60,24:PRINT" Valeur ";v  [1911]
740 LOCATE 15,14:PRINT"Port B :";:  [3712]
INPUT pb$:IF LEN(pb$)>8 THEN 750 EL
SE 760
750 LOCATE 24,14:FOR i=0 TO LEN(pb$ [3917]
):PRINT" ";:NEXT:GOTO 740
760 LOCATE 50,14: PRINT  "Port A :" [4554]
;: INPUT pa$:IF LEN(pa$)>8 THEN 770
 ELSE 780
770 LOCATE 59,14:FOR i=0 TO LEN(pa$ [3498]
):PRINT" ";:NEXT:GOTO 760
780 pa$=bi$+pa$:pb$=bi$+pb$              [1160]
790 ml(no)=VAL(pa$):mh(no)=VAL(pb$) [1536]
800 no=no+1:CLEAR INPUT                   [585]
810 LOCATE 30,20:PRINT"Est-ce termi [3595]
ne ?"
820 A$=INKEY$:a$=UPPER$(a$)              [1404]
830 IF A$="O" THEN 860                   [1059]
840 IF A$="N" THEN 700                    [927]
850 GOTO 820                              [320]
860 fi=no-1                               [721]
870 k$="":CLEAR INPUT                     [649]
875 CLS:LOCATE 25,12:PRINT "Pressez [4777]
 une touche pour arreter."
880 s=0                                   [285]
890 WHILE k$=""                           [835]
900 OUT pa,ml(s):OUT pb,mh(s):GOSUB [2531]
 540
910 GOSUB 540                             [937]
920 s=s+1                                 [250]
930 IF s>fi THEN s=0                      [400]
940 k$=INKEY$                             [194]
950 WEND                                  [390]
960 GOTO 1130                             [345]
970 ' Chargement ou programmation d [2339]
irecte ?
980 CLS                                    [91]
990 LOCATE 16,10:PRINT "Voulez-vous [3864]
 (C)harger ou (P)rogrammer une sequ
ence ?"
1000 k$="":WHILE k$="":k$=INKEY$:WE [2356]
ND
1010 k$=UPPER$(k$):ld=0                  [1062]
1020 IF k$="P" THEN 690                   [880]
1030 IF k$<>"C" THEN 1000                [1130]
1040 ld=1:LOCATE 25,16:INPUT "Nom d [1961]
u fichier :";n$
1060 OPENIN n$                            [713]
1070 INPUT #9,fi,tp                       [666]
1080 FOR t=1 TO fi                       [1073]
1090  INPUT #9,ml(t),mh(t)               [1764]
1100 NEXT                                 [350]
1110 CLOSEIN                              [752]
1120 GOTO 870                             [534]
1130 ' Sauvegarde ?                       [795]
1140 IF ld=1 THEN 80                      [115]
1150 CLS:LOCATE 16,10                    [1192]
1160 INPUT "Desirez-vous sauvegarde [3978]
r cette sequence (O/N)  ";r$
1170 r$=UPPER$(r$)                       [2071]
1180 IF r$="N" THEN 80                   [1124]
1190 IF r$<>"O" THEN 1150                [1063]
1200 LOCATE 25,16                         [745]
1210 INPUT "Nom du nouveau fichier  [2191]
:";nf$
1220 OPENOUT nf$                          [639]
1230 PRINT #9,fi,tp                       [950]
1240 FOR t=1 TO fi                       [1073]
1250  PRINT #9,ml(t),mh(t)               [1929]
1260 NEXT                                 [350]
1270 CLOSEOUT                             [902]
1280 GOTO 80                              [306]
```

Malgré la sortie récente de notre confrère AM-PRO, nous continuons à vous fournir, comme à l'accoutumée, le maximum d'informations du domaine professionnel. Ce mois-ci, nous débutons par la présentation de la tant attendue LQ 3500, dernière née des imprimantes Amstrad, qui n'est pas parvenue à combler toutes nos espérances.



AMSTRAD LQ3500

Une nouvelle place sur la table de travail pour la nouvelle imprimante Amstrad LQ3500 au design élégant et agréable. Ses vingt-quatre aiguilles sont de bonnes ouvrières. Elles donnent aux textes et graphiques une belle définition.

Confortable mais fragile

Le confort d'utilisation de l'imprimante Amstrad LQ3500 est d'abord le résultat de son clavier de commandes : voyants de mise sous tension et de fin de papier ainsi que les boutons de choix de modes, d'avance de ligne et d'avance de papier. Le levier d'alimentation de papier est une zone de fragilité puisqu'il s'agit d'un système mécanique souvent utilisé pour l'impression feuille à feuille. Il faudra éviter les manipulations brutales de ce levier. Un bouton de chargement automatique sur le clavier de commandes aurait été préférable. Les deux « doigts » pivotants, supports de papier pour l'impression feuille à feuille, sont très pratiques mais faits dans un plastique qui ne supportera jamais les manipulations brutales. La mise en place du ruban est très facile comme celle du système d'entraînement du papier en continu. La connexion de l'imprimante à l'ordinateur est aussi très simple et le cordon d'interface est d'une longueur généreuse. Le connecteur de l'imprimante est placé à l'arrière. Il aurait été mieux situé sur le côté droit pour gagner encore quelques centimètres.

Pour toute la gamme Amstrad

Les deux blocs de sélecteurs pour choisir la configuration de l'imprimante sont bien positionnés, placés à l'arrière du boîtier, accessibles et bien protégés.

L'Amstrad LQ3500 peut être utilisée avec le PC Amstrad et tous les autres compatibles PC, avec la gamme des CPC Amstrad et la machine à traitement de texte PCW 9512 Amstrad. Elle est connectable à tous les autres ordinateurs munis d'une interface parallèle standard. A l'aide d'une interface CPS 8256 Amstrad, elle peut entrer dans la configuration des machines à traitement de texte PCW 8256 et PCW 8512.

Large choix de style d'impression

A l'aide de commandes spécifiées en Basic l'utilisateur accède à une multitude de mixages de styles différents d'impression. On dispose de caractères Pica ou Elite, condensé, proportionnel ou LQ (qualité courrier), en indice ou exposant, double-frappe, italique ou gras avec soulignement ou en double-largeur. L'accès à l'ensemble de ces possibilités n'est pas particulièrement simple. Le manuel fourni par le constructeur est d'un secours efficace mais ne remplace pas un logiciel spécialement développé pour donner accès à l'ensemble de ces possibilités typographiques de façon automatique. Ce type de logiciel est actuellement disponible pour l'utilisation d'autres imprimantes de la même catégorie. Souhaitons que des adaptations soient rapidement utilisables pour l'Amstrad LQ3500.

Belle définition d'impression

Le travail des vingt-quatre aiguilles de la tête d'impression offre une définition bien noire et bien pleine des caractères typographiques en Lq, qualité courrier. Dans cette configuration l'impression paraît très lente et c'est le cas. Pour les travaux courants il est préférable d'utiliser la vitesse de 160 cps. L'impression en qualité standard reste acceptable.

Xavier Frigara

SPECIFICATIONS TECHNIQUES

Système d'impression : matrice à points à impact.

Vitesse d'impression :

caractères standards	12 cpi/160 cps	10 cpi/135 cps
caractères condensés	12 cpi/74 cps	10 cpi/62 cps
qualité courrier	12 cpi/54 cps	10 cpi/45 cps

Caractéristiques d'impression :
tête d'impression à 24 aiguilles, émulant le 8 aiguilles.
96 caractères ASCII et italiques
jeu de caractères internationaux
jeux de caractères graphiques.

Nombres de colonnes :
80 en standard, 40 en double largeur, 132 en condensé et 66 en condensé double largeur.

Nombre de copies :
1 feuille et l'original, 40 g/m² d'épaisseur

Interface :
parallèle, compatible Centronics

Taille de la mémoire tampon :
7 Ko.

Dimensions :
440 mm × 400 mm × 100 mm

Poids :
5,9 kg

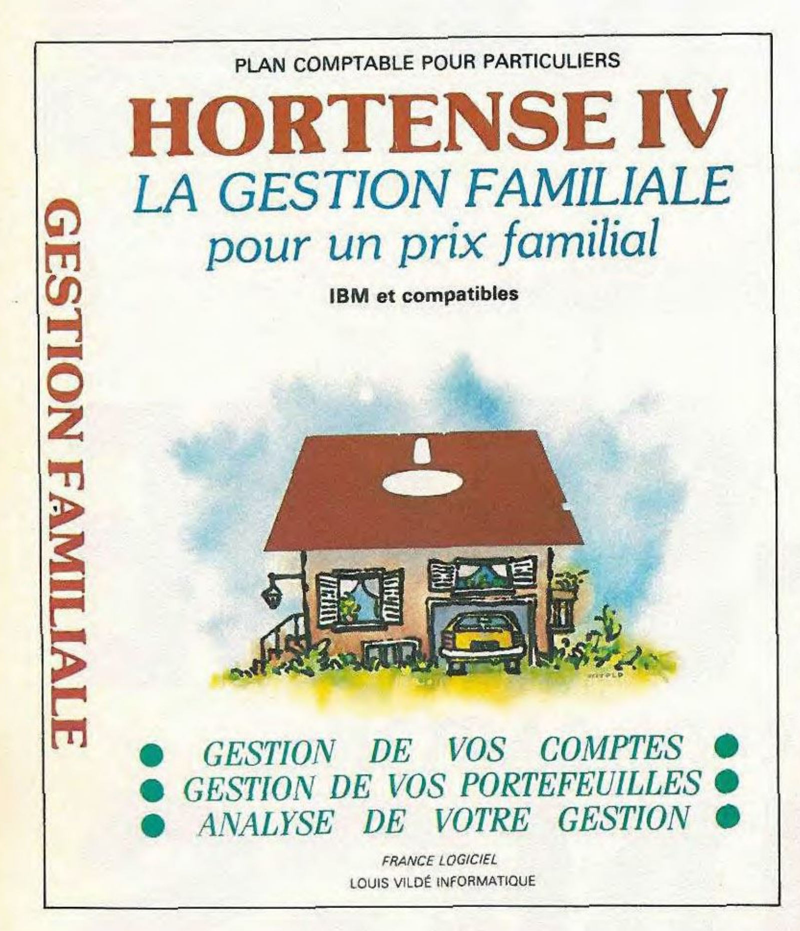


HORS-SERIE LISTINGS

JEUX – UTILITAIRES

PARUTION : **MARS 1988**

Un numéro à ne pas manquer



Gestion familiale

Hortense IV n'est pas l'une de mes tantes mais un logiciel de gestion familiale distribué par Innelec. Il classe les postes des différents budgets, gère les comptes en banque, les flux permanents, les portefeuilles boursiers et les investissements. La synthèse par secteurs, l'analyse sur deux dates et la récapitulation sous forme de tableaux : voici quelques-une de ses possibilités.
Hortense pour PC et compatibles. 390 F ttc.

Alliance

La complexité et la puissance du matériel informatique oblige les grands éditeurs de logiciels à faire cause commune afin de permettre l'éclosion d'un environnement de travail aussi souple que puissant. Ainsi, Microsoft et Ashton Tate annoncent un accord portant sur la diffusion de SQL Serveur, serveur de base de données fondé sur une technologie développée par Sybase. Grâce à ce partenariat stratégique, les deux géants du logiciel PC ont permis à SQL Serveur d'être adapté sur OS/2. A la fois application et système, cette nouvelle génération de produit met en place un nouveau concept : l'informatique départementale autorisée par l'OS/2, et ceci en opposition à l'informatique personnelle issue du « vieux » MS/Dos. La technologie des 286 et 386 remodèle le paysage professionnel jusqu'alors plus tourné vers les mini (Vax, Sun, etc.). Avant la commercialisation du Developper's Kit à paraître courant juin au prix de 25 000 F et de l'interface SQL/Framework/Multimate, les personnes intéressées devront attendre le second semestre 88.

SQL SERVER NETWORKING

Client stack	CLIENT
Application	User interface
DB-LIBRARY	Presentation logic
Network	
OS/2 or DOS	

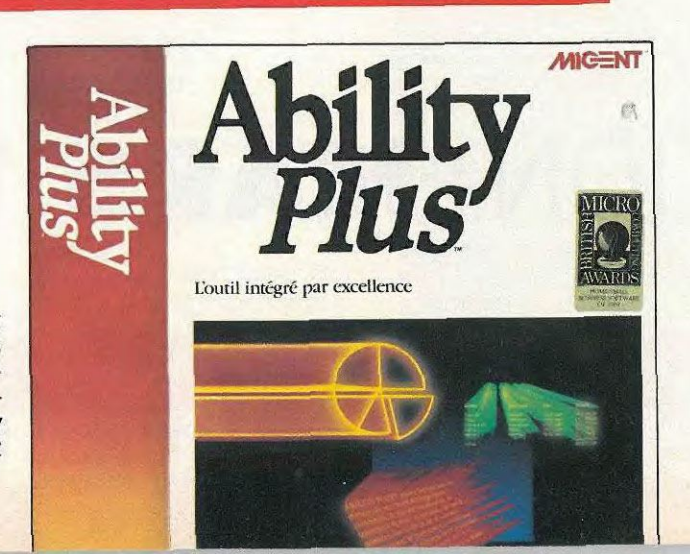
TRANSACT-SQL →
← Results

SERVER	Server stack
Database	OS/2
Integrity logic	Network
Protection	SQL Server
Dictionary	
Maintenance	



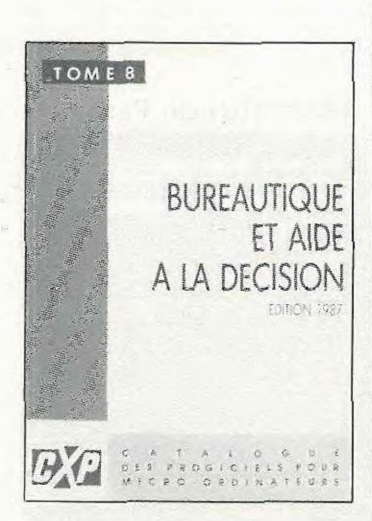
Progiciel

Ability Plus, l'intégré de Migent distribué par Innelec, dont nous vous parlons dans notre dossier du mois est désormais disponible en version 3''1/2, y compris dans sa version OS/2 au prix de 2 010,27 F ttc.



CXP

Les catalogues 88 édités par le CXP (Centre d'information des utilisateurs de progiciels) arrivent. Ces catalogues contiennent les caractéristiques techniques de tous les types de progiciels disponibles sur le marché. Vendus au prix unitaire de 320 F ttc, ils sont une véritable source de renseignement. Déjà parus : « Gestion commerciale et gestion intégré » ainsi que « Paie et gestion des ressources humaines ».
CXP, 5, rue Monceau, 75008 Paris. Tél. : (1) 42.25.19.60.



Boîte à outils

PC Tools Vers 4.0 « Deluxe » est sorti. La nouvelle version de cet utilitaire est vendue au prix de 850 F ttc. En plus de la quarantaine de fonctions habituelles (copie par disque ou fichier, éditeur de secteurs, formatage rapide, etc.), cette nouvelle version dispose de plusieurs améliorations. Pour vous convaincre, je n'en citerais qu'une : Unformat, qui permet de récupérer un disque dur formaté ! Disponible chez PC Mart, 3, rue l'Olive, 75018 Paris. Tél. : (1) 42.02.08.08.

```
PC Tools R3.24                                        Vol Label=
---------------------------File Functions--------------------Scroll Lock OFF
Path=C:\*.*
 Name     Ext    Size Attr  Date       Name     Ext    Size Attr  Date
                                       SX       HLP   53760 ...A  8/07/85
 MSDOS    SYS   28480 .SHA  5/07/87    CED      CFG     882 ...A  2/07/86
 COMMAND  COM   24156 ...A  4/15/87    CED      COM    7156 ...A 12/06/85
 CONFIG   SYS      67 ...A 10/21/86    1640            7027 ...A  1/01/80
 GEM      BAT    2366 ...A  4/15/87    TRANSP   BAK    7034 ...A  9/30/87
 PARK     COM     928 ...A 11/11/86    TOTO     DBF     144 ...A  1/01/80
 DISPLAY  COM    1779 ...A  4/18/87    ~MSP0522 TMP   21632 ...A  1/01/80
 RPED     EXE    4820 ...A  4/15/87    CALC     HLP    4803 ...A  3/01/85
 MVR      EXE    8826 ...A  4/15/87    CALC     PAS   34469 ...A  3/18/85
 AUTOEXEC OLD     246 ...A  4/15/87    CMDLIN   PAS     636 ...A  3/18/85
 ~WR10008 TMP       0 ...A  9/17/87    DOSFCALL DOC    1309 ...A  1/01/80
 TRANSP          7253 ...A  9/30/87    EXTERNAL DOC    1758 ...A  1/01/80
 SX       COM   39117 ...A 10/06/87    GRAPH    BIN    5134 ...A  3/01/85

 62 files LISTed  =   833876 bytes.  62 files in sub-dir =   833876 bytes.
  0 files SELECTed =        0 bytes.  Available on volume = 11149312 bytes.

 opy ove c mpare ind ename elete erify view/ dit ttribute rint ist
 ort elp =SELECT =UNselect =alt dir lst =other menu =exit PC Tools
 =directory LIST argument =file SELECTion argument =chg drive/path
```





Gap

Issu de la collaboration internationale d'un groupe d'éditeurs (Hatier, Mc Graw Hill, MCI) et ayant bénéficié du soutien financier d'IBM, le Gap est un générateur d'applications pédagogiques destiné à produire des supports informatiques de communication (didacticiels, simulations, animations) ne nécessitant d'après ses auteurs, aucune connaissance en programmation. Ce logiciel qui vaut 9 950 F ttc sera prochainement testé dans nos colonnes.

Les vertus du Paragon

Le Paragon 286 est un compatible PC/AT tournant à 10 MHz disposant des modes graphiques EGA et Hercules. Son fabriquant, le géant coréen Mitac qui se lance à la conquête du marché européen a choisi d'être distribué en exclusivité en France par la Commande Electronique qui, après l'édition (collection « prise en main », entre autres et la vente de vidéos d'autoformation aux produits LCE), aujoute une corde supplémentaire à son arc. La Commande Electronique annonce également d'autres produits Multimate II, Chart Master (business graphique), dBase IV (SQL) et Framework III fonctionnant en réseau. Pour ce qui est du hard en attendant un compatible PS/2 de Mitac LCE n'est pas en reste non plus : l'arrivée d'un émulateur Minitel-PS/2 est imminente tandis qu'une carte modem 2400 bds est en cours d'élaboration.

PAO

Proposé au prix de 3990 F H.T., Business Publisher I est un logiciel de PAO proposé par la société CIEL (Compagnie Internationale d'Edition de Logiciels). Totalement francisé (manuel d'utilisation, logiciel, hypénation, etc.), ce produit offre la possibilité d'importer des fichiers ASCII, Wordstar, dBase, Lotus et d'exporter des fichiers ASCII et Bipmat. Comme il se doit, sa compatibilité est totale avec un grand nombre d'imprimantes (HP, Canon, Kyocera, Okidata, etc.) et il est Wysiwyg (What You See Is What You Get). La digitalisation de documents par le scanner IX-12 Canon sera bientôt possible par l'emploi du Business Publisher II.

Musique et PC

Le M&E est un système d'organisation proposé par la firme Gefen Systems. Agissant comme une base de données (classement et recherche de bandes et Compacts Disques), il autorise également la lecture automatisée de CD (employé avec un chargeur de CD) ainsi que la synchronisation SMPTE (système utilisé dans la post-production permettant de synchroniser plusieurs machines entre elles, par exemple un magnétophone et un magnétoscope). Tournant sur PC, son prix situé entre 500 et 1 000 $ suivant configuration le réserve aux professionnels du son. Le juke-box à la maison n'est pas pour demain.

Ssss... Citizen !

Déjà riche de douze modèles, la gamme d'imprimantes Citizen s'étend : la HQP 40 est une matricielle 24 aiguilles 40 et 80 colonnes avec possibilité de couleur. Vendue avec une carte d'émulation des caractères IBM au prix de 6 265 F ht, elle dispose des qualités listing, correspondance et courrier avec les vitesses d'impression respectives de 200, 132 et 66 cps. On pourra se procurer en option le kit couleur (600 F ht), des polices de caractères supplémentaires (Times, Helvetica, Univers, etc.) et un chargeur feuille à feuille.

... Tique

Le salon de la « communicatique » ouvrira ses portes du 23 au 26 mars prochain au parc des expositions de Montpellier. Rappelons qu'à la dernière édition de ce salon ayant accueilli plus de 12 500 visiteurs (75 % de professionnels), 120 firmes étaient présentes. Trois thèmes seront développés cette année : vendre par télématique, les systèmes experts et la domotique (organisé par la fédération du bâtiment).



Alliance II

Ayant décidément compris que l'union fait la force, Le Groupe Suez, Sofinova et PC Technologies viennent de signer un protocole d'accord portant sur l'acquisition par Le Groupe Suez de vingt pour cent de la société éditrice et de dix pour cent de sa filiale américaine PC Publishing. Rappelons que PC Technologies propose une vingtaine de produits destinés au développement sur dBase et Lotus 1.2.3 ainsi que des écrans et cartes Sygma Designs.

Schizophrénie

Conçu par une équipe d'ingénieurs français, Skizo est un « utilitaire » destiné aux développeurs qui permet, une fois qu'il a été « linké » à une application, de la faire tourner en même temps qu'une autre. Du multitâches sur PC ! Le prix de la licence sur site est de 15 000 F (le musée de La Villette l'utilise). L'utilisation sans limite (par exemple employé sur un serveur) est de 60 000 F et les codes source (utilisés entre autres par Kortex pour ses cartes Modem) coûte 120 000 F.

Opium

Après avoir choisi en décembre 86 le tableur VP-planner édité par Softissimo, l'UAP (Union des Assurances de Paris) vient d'acquérir la licence d'utilisation illimitée du traitement de texte Epistole PC de chez Opium (Opium et Softissimo ont signé l'année dernière un accord de distribution réciproque sur leurs logiciels respectifs). Opium S.A., 61, rue de l'Arcade, 75008 Paris. Tél. : (1) 42.94.01.61.

Drapeau noir

Un jugement du jeudi 14 janvier 1988 risque de faire jurisprudence à l'article 43 du 3/07/85. En effet, la société la Commande Electronique qui avait attaqué en justice les sociétés Artware et PC Mart distribuant en France des logiciels et cartes destinés à copier des logiciels protégés vient de remporter son procès. Arguant du droit légitime de réaliser des copies de sécurité.
L'accusé s'est toutefois vu condamner par la seizième chambre, les logiciels LCE étant déjà vendus avec un backup. Sale temps pour les pirates !

Vavavoum

Deux mois à peine après sa disponibilité aux USA, la version 1.5 de Turbo C (en français) qui vient tout juste d'atterrir, s'adresse à tous les mordus de la programmation. Pourvu d'un compilateur monopasse et d'un linker intégré, Turbo C qui a, entre autres, l'immense avantage de pouvoir compiler plus de 110 lignes de code par seconde et de disposer d'une détection automatique des erreurs, devrait faire un véritable malheur. Aux USA, 100 000 exemplaires de la précédente version ont été vendus en moins de trois mois. Le record sera-t-il battu ?



PHILIPPE'S TURBO TALK

Fast is fun and we all hate to wait!

Philippe Kahn

In the Wild West, gunfighters were either quick on the draw or they were history. Back then, there were obvious health benefits in being faster than anyone else.

Unfortunately, in today's computer industry it's not fatally dumb to be slow, but it is a waste of your own good time when someone or something slows you down.

WHY WE ALL HATE TO WAIT

We're used to speed. We don't ride horseback, we fly. We don't wait for letters to make it past hungry dogs, we use electronic mail or faxes. We don't wait in lines at the bank, we use ATMs. We don't walk, we run. We don't like waiting—and there's no good reason today why anyone has to wait. Waiting is a waste of time.

Actually, Hemingway said something like, "Time is the thing we have the least of," and none of us wants to waste it or let others waste it for us by making us do ... hard way. But I guess ... Hemingway ...

FLAWED TECHNOLOGY SLOWS YOU DOWN JUST AS SURELY AS FLAWED LOGIC

The compiler that can't compile fast enough is wasting your time. The database that can't find a record or sort your data fast enough is eating up the clock. The program that demands you take six different steps when it's possible to do them all in one keystroke is stealing time. The word processor that is so "user friendly" that it forces you to use templates in order to remember its "ergonomic design" certainly is not letting you make the best use of your time. The spreadsheet that laboriously recalculates every number it knows, instead of just the numbers that matter, is about as helpful as leg-irons to a sprinter trying to beat the 100-meter record. And, of course, the same holds for the operating system that is so "state of the art" that its promoters will go to great lengths explaining why there have to be "performance tradeoffs."

Programs like these are all time bandits. They take their time and, in the process, rob yours.

But most of us don't have that luxury. Deadlines are stalking us, the clock is ticking and the meter is running. Time is "of the essence" and we can't afford to dawdle. We can't allow ourselves to be cast in the same mold as the woodsman with a blunt axe. He takes half a day instead of half an hour to trim a tree but then says he "hasn't got time to stop."

Slow software is the modern-day blunt axe.

WE'RE NOT HERE TO WASTE YOUR TIME

The serious (some say slavish) commitment we have to speed and to not wasting anyone's time should be apparent by now. We want to champion the concept of fast, compact and efficient programs in a world where people are saying, "It's okay if it's slow, because soon all the machines will be 24MHz 80386s; it's okay if it's big, because memory is cheap; and in any case, it'll all be solved by the new multitasking operating system."

Well, if you think about it, if it's twice as fast on a machine today, it'll be twice as fast on a future ...hine, too, and no matter how ... memory can always ... than to ...

PageMaker

Présentée au Forum PC dont nous vous parlerons le mois prochain, la version 3.0 de PageMaker sur PC possède un grand nombre de nouvelles fonctions : habillage automatique du texte, création de feuilles de styles (comme Ventura), retouche d'images numérisées (16 niveaux de gris), création de couleur à l'écran par procédé soustractif (RVB), quadri (jaune, magenta, cyan et noir) ou encore par mode vidéo (luminosité, saturation, contraste), etc. Notons que PageMaker qi a déjà été traduit dans neuf langues (100 000 exemplaires vendus), vient de sortir au Japon en Kanji. PageMaker est distribué par ISE-Cégos dont voici la nouvelle adresse : Tour Amboise, 204, Rond Point du Pont de Sèvre, 92516 Boulogne Cédex. Tél. : (1) 46.09.28.28.



LA GESTION DE FICHIERS INDEXES SOUS BASIC

Basic, tout en étant le langage de programmation le plus utilisé sur les micro-ordinateurs personnels, n'offre que des possibilités sommaires pour la gestion des fichiers. Ceci rend mal commode son utilisation dans des applications d'envergure. En effet, seules les méthodes d'accès séquentiel (lecture du fichier depuis son début) et d'accès direct (accès à un enregistrement d'après son numéro d'ordre dans le fichier) sont directement utilisables ; la mise en œuvre d'autres méthodes d'accès aux enregistrements nécessite le développement de routines spécifiques.

Deux produits existent désormais qui, en autorisant la gestion de fichiers en « séquentiel indexé », comblent cette lacune du Basic et permettent de s'affranchir des nécessités d'écriture de routines spécialisées. Il s'agit du « Turbo Basic Database Toolbox » de Borland et des « Outils de développement sous Quick Basic » de Somma France. Ces produits ne sont toutefois utilisables qu'en Basic compilé.

Les fichiers en séquentiel indexé

La gestion de fichiers à accès direct, si elle accélère les temps d'accès aux enregistrements d'un fichier, souffre d'un défaut majeur : il est nécessaire de connaître le rang, dans le fichier de l'enregistrement, auquel on veut accéder. C'est ainsi que si vous voulez gérer un fichier clients, chaque client étant représenté par un code à quatre chiffres, vous pourrez :
— soit réserver sur votre support magnétique la place correspondant à 9999 enregistrements et enregistrer chaque client au rang dans le fichier qui correspond à son code,
— soit réserver, sur le disque, la place correspondant au nombre maximum estimé de clients possibles et écrire un algorithme permettant de calculer le rang de l'enregistrement correspondant à un client, à partir du code de ce dernier.

La première méthode est celle qui autorise les accès les plus rapides. Toutefois, elle peut entraîner la réservation sur le support magnétique d'une place qui sera nettement supérieure à celle réellement nécessaire. La seconde méthode permet d'ajuster au mieux la place occupée sur le disque. Elle demande cependant que soit déterminé un algorithme de calcul du rang de l'enregistrement (ce qui n'est pas toujours facile) et implique que soit réalisée une routine permettant d'accroître la place réservée au fichier, si cela s'avère nécessaire.

Dans les méthodes de gestion de fichiers en séquentiel indexé, la détermination d'un algorithme de calcul du rang d'un enregistrement n'est plus nécessaire. La relation entre l'argument de recherche et l'emplacement dans le fichier est gérée par le gestionnaire de fichiers. Les méthodes de gestion de fichier en séquentiel indexé demandent, en général, les seuls paramètres suivants :
— indication des champs des enregistrements qui serviront de clé de recherche ou d'enregistrement (ou index) ;
— indication du nombre maximum d'enregistrements prévus.

Ces méthodes génèrent alors un fichier des données (ou fichier principal) destiné à recevoir l'intégralité des données à enregistrer et, pour chaque argument de recherche déclaré, un fichier d'index.

L'emplacement où doit être stocké ou recherché un enregistrement sera déterminé à partir de la valeur d'un des arguments, la relation entre cette clé et l'emplacement de l'enregistrement dans le fichier étant gérée par le système de gestion des fichiers.

Une telle méthode présente l'inconvénient de nécessiter un minimum de deux accès-disque (un sur le fichier index, et un sur le fichier principal) pour chaque lecture/écriture d'enregistrement. Sur un disque lent, cette méthode peut donc se révéler pénalisante car elle occasionne des pertes de temps. Toutefois, cette pénalisation est peu de choses par rapport au supplément de confort d'utilisation apporté surtout (et c'est le cas des deux produits cités aujourd'hui) si l'algorithme de recherche dans les index est performant.

Turbo Basic Database Toolbox

Ainsi qu'il l'avait fait pour Turbo Pascal, Borland édite pour Turbo Basic des compléments permettant d'accroître les possibilités du produit d'origine. Le premier dont nous avons pu disposer concerne la gestion de fichiers indexés et est commercialisée sous la dénomination de « Turbo Basic Database Toolbox ».

Une présentation claire et précise

L'ensemble est contenu sur une disquette accompagnée d'une documentation encore actuellement en anglais. Ce manuel est bien réalisé et assez explicite pour qu'un utilisateur, même non familiarisé avec les arcanes de la gestion de fichiers indexés, puisse utiliser les routines offertes sans grande difficulté. Elle est utilement agrémentée du listing complet d'un programme de gestion d'un fichier-clientèle (le source étant également enregistré sur la disquette), d'un descriptif des formats des enregistrements créés et, afin de ne pas laisser le néophyte dans une ignorance complète (et de permettre au connaisseur de modifier certaines des routines), elle contient une description et des explications sur la structure et la gestion de l'arborescence (B+) utilisée par les

routines de gestion des enregistrements. Les capacités des routines fournies sont les suivantes :
— maximum de fichiers ouverts simultanément : 15
— nombre maximum d'enregistrements par fichier : 2 billions
— taille maximum d'une clé : 128 octets
— taille maximum d'un enregistrement : 32 Ko
— taille maximum d'un champ : 32 Ko
— taille maximum d'un fichier : 32 Mo.

Les routines fournies Leur utilisation

Turbo Basic Database Toolbox est en réalité un ensemble de routines-sources écrites (tiens, quelle surprise !) en Turbo Basic et qui peuvent être introduites dans un programme à l'aide de l'ordre de contrôle = INCLUDE de Turbo Basic. Ces routines pourront être appelées dans votre programme à l'aide de l'instruction CALL suivie des paramètres nécessaires.
Environ une cinquantaine de routines sont fournies dans le produit. Elles permettent de définir et de gérer des fichiers multi-index. Elles sont rangées dans quatre ensembles principaux (ACCESS, ADDKEY, DBHIGH, DBLOW, DELKEY, GETKEY) et peuvent être regroupées en deux grandes catégories d'utilitaires :
— les routines de niveau élémentaire qui, comme leur nom l'indique, effectuent les actions les plus simples de la gestion de fichiers indexés. « Simple » ne veut pas dire ici « facile », mais de niveau élémentaire. Grâce à ces routines, vous pouvez par exemple définir plusieurs index pour un fichier (MAKEINDEX) ou gérer une clé particulière d'un fichier multi-index et les enregistrements qui lui sont associés (ADDKEY et ADDREC) ;
— les routines de haut niveau, qui effectuent des actions plus complexes que les routines de bas niveau mais (on pourrait, toutes proportions gardées, comparer cette différence à celle qui existe entre un langage comme l'Assembleur et un langage de haut niveau), en permettant des actions moins élémentaires que les routines de bas niveau (donc plus restrictives en ce qui concerne l'étendue de leurs possibilités). On y trouve par exemple les modules permettant d'ouvrir simultanément un fichier principal et son fichier d'index associé (Dbopen), d'insérer des enregistrements dans un fichier indexé (Dbinsert). Ces routines sont d'un emploi plus commode que les routines de bas niveau (auxquelles elles font d'ailleurs appel) et conviendront à une majorité de cas. Toutefois si vous désirez vous servir des index en double (ce qui arrive fréquemment lorsqu'on emploi des index secondaires), vous devrez utiliser les routines de bas niveau. En plus des routines de gestion des fichiers, l'ensemble Turbo Basic Database Toolbox contient les utilitaires permettant de :
— importer des fichiers DBASE, REFLEX ou ASCII,
— créer des fichiers ASCII,
— définir de façon simple (nom, type et longueur des champs) la structure des enregistrements, avec possibilité de récupérer les éléments générés dans les programmes,
— restaurer les index en cas d'incident.

Les outils de développement pour Quick Basic

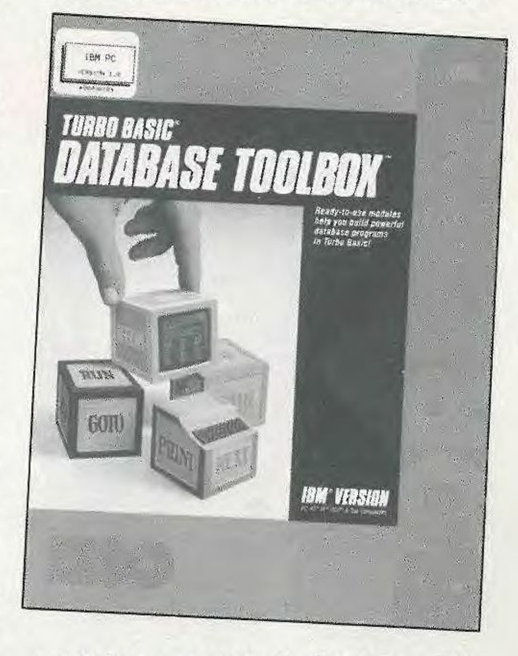
Une autre gamme d'outils pour un autre compilateur Basic. Somma France édite une série d'utilitaires d'aide à la programmation sous Quick Basic et, en particulier, à la gestion de fichiers indexés.

Une présentation détaillée des fonctions mais sommaire pour le reste

Le package se compose de deux disquettes et d'une documentation d'une cinquantaine de pages. On pourra regretter le manque d'ampleur du manuel utilisateur. Certes, toutes les fonctions accessibles sont expliquées et l'ensemble est accompagné d'exemples (dont un pour une utilisation en réseau d'un fichier partageable). Mais ce manuel semble uniquement destiné aux seuls utilisateurs avertis tant les explications sont abruptes. Des exemples sont certes fournis sur les disquettes, mais des explications plus détaillées n'auraient pas été inutiles. Enfin, un peu de persévérance permet d'arriver rapidement à des résultats plus qu'honorables.
Les capacités en gestion de fichiers indexés sont les suivantes :
— nombre de fichiers ouverts simultanément : 6
— nombre maximum de champs par enregistrement : 255
— longueur maximale d'un champ : 255 octets
— longueur maximum d'une clé : 15 octets
— nombre maximum d'enregistrements par fichier : 64 000.

Les modules fournis

Ce logiciel propose un ensemble très riche de fonctions et ne se limite pas à la seule gestion de fichiers indexés. Vous disposez de trois modules exécutables (en .EXE) permettant l'initialisation d'un nouveau fichier (INIT lequel offre un écran de définition d'une grande simplicité, très agréable), la régénération des index d'un fichier (RINI, qui permet aussi d'accroître la place réservée au fichier) et l'édition en clair de la description d'un fichier (UT10).
De plus, une bibliothèque de routines contient, entre autres, les modules assembleur et Quick Basic permettant de :
— coder (ou décoder) des variables de leur représentation réelle en leur représentation fichier,
— gérer les fichiers indexés et leurs index.
En outre, le produit fournit un très intéressant module qui permet de saisir une variable en fonction de sa longueur et de son type tels qu'ils ont été définis lors de la création du fichier.
Sous Quick Basic, ces routines sont appelées par un CALL dans la bibliothèque qui les contient. Elles seront liées avec le reste du programme principal en précisant la librairie ABASE lors de l'exécution du LINK



qui doit vous produire le résultat en .EXE de la compilation.
Les outils de développement sous Quick Basic existent aussi en version « réseau ». La différence essentielle consiste en la présence de modules permettant de verrouiller ou de déverrouiller des enregistrements et dans le fait que les modules de mise à jour des fichiers (et de leurs index) effectuent automatiquement les opérations de verrouillage et de déverrouillage des enregistrements touchés par la manipulation.

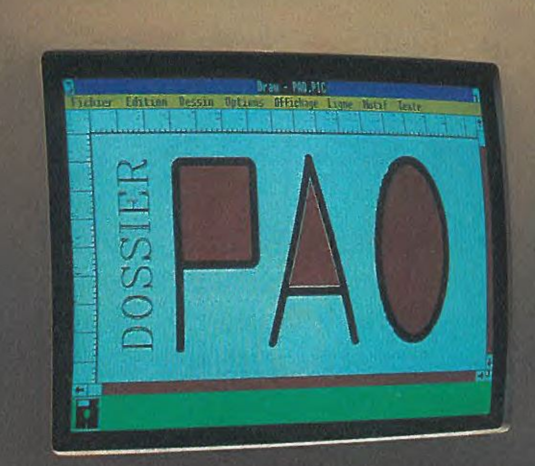
Envisager des développements importants

Par les nouvelles possibilités qu'ils apportent, ces deux produits complémentaires, l'un à Turbo Basic, l'autre à Quick Basic, permettent d'envisager sous Basic des développements importants. La différence entre les deux n'est pas aisée à faire, tant leurs possibilités sont semblables. Certes, la documentation de Borland est plus détaillée, son produit permet de créer directement un fichier dans le programme Basic, et surtout les noms des modules sont moins « barbares », mais les outils de Somma France semblent tout aussi performants, le module de définition de fichier est très bien réalisé, et ils permettent de travailler et de gérer les verrouillages d'accès indispensables. Alors pour le choix, une solution : prenez celui qui est le mieux adapté à votre compilateur Basic. Mais ne vous en privez pas, il s'agit réellement d'outils utiles.

R.P. Spiegel

AM PRO

PC PCW



AMSTRAD :

IMPRIMANTE LQ 3500

Pratique :

LE PLAN DU 5e PC FORUM

Exclusif :

EVOLUTION 1.5 SOUS WINDOWS

DOSSIER EDITION PERSONNELLE AMSTRAD



BELGIQUE : 183 FB - SUISSE : 7,50 FS
N°2 - MENSUEL - MARS 1988 - 25 F

SEMFICH

LE TEMPS, C'EST DE L'ARGENT !

Les possesseurs de nombreuses disquettes se trouvant dans l'incapacité totale de retrouver un petit programme en moins d'une demi-heure apprécieront ce logiciel de gestion de catalogue, édité par Sémaphore Logiciels. En effet il permet de trier, classer (et bien d'autres choses encore !) les noms des programmes que contiennent vos disquettes.

```
Utilisez la touche → pour avancer d'un nom
et la touche 0 pour revenir au MENU
A quel numero de CODE voulez-vous commencer ?
( ENTER pour le debut )?
CODE No. 0            --> PROGRAMMES NON CODES
DEC   .BIN  2 A 13 K   Bin de DECOEVO
DECO  .BIN  2 A 13 K   Bin de DECOEVO
PEN   .     2 A 13 K   Fichier ASCII de PENDU
soit 3 Programmes
Voulez-vous continuer --> ENTER
ou   Revenir au MENU --> 0   ?
```

Pour vous donner un ordre de grandeur, vous avez la possibilité de saisir les catalogues d'un maximum de 49 disquettes (en incluant les deux faces) ! Vous avez aussi la possibilité d'ajouter des commentaires sur chaque programme, ce qui permet d'éviter certaines erreurs ou confusions lors de recherches, chargements ou de lancements. A l'achat, le logiciel vous est fourni avec un manuel d'une quinzaine de pages. Toutes les explications sont claires et précises, ce qui évite les pertes de temps inutiles. Pour les amateurs avides de programmation, des instructions sont données au sujet de l'organisation du programme et des placements des routines en mémoire. Précisons tout d'abord que ce logiciel est prévu pour fonctionner avec deux drives. Cependant, les possesseurs d'un seul lecteur pourront modifier le programme, grâce aux directives données dans le manuel, pour le rendre compatible avec leur matériel. Vous éviterez ainsi les questions de reconfiguration système tel le choix du drive ou de l'imprimante. Ceci rend donc Semfich exploitable sur tous les CPC et leurs périphériques. La disquette comporte trois fichiers principaux Demofich, Semnum, Semfich, chacun ayant une utilité précise. Le premier (Demofich) simule Semfich ce qui vous permet d'utiliser les principales fonctions. La saisie du catalogue n'est toutefois pas admise, la démonstration comportant d'origine des simulacres de fichiers inutilisables. Il est à préciser que le manuel indique à l'utilisateur d'effectuer une sauvegarde de Demofich, ce qui s'avère totalement inutile pour la compréhension du programme. Il est cependant indispensable de sauvegarder Semfich de manière à éviter tout risque de perte accidentelle du logiciel. En effet, le travail consistant à charger, sauvegarder, modifier des noms de fichiers, il s'avère dangereux d'effectuer ces opérations sur l'original. D'autre part votre disquette cible devra être pré-formatée et contenir au moins 40 K de libres pour pouvoir accueillir tous les fichiers spécifiques à Semfich.

```
( ENTER pour le debut )?
CODE No. 0            --> PROGRAMMES NON CODES
DEC   .BIN  2 A 13 K   Bin de DECOEVO
DECO  .BIN  2 A 13 K   Bin de DECOEVO
PEN   .     2 A 13 K   Fichier ASCII de PENDU
soit 3 Programmes
Voulez-vous continuer --> ENTER
ou   Revenir au MENU --> 0   ?
CODE No. 1      ZZZ   --> Disquettes Fichees
ZZZ   .     2 A  1 K ZZZ   Disquette Fevrier 1986
ZZZ   .     5 B  1 K ZZZ   Utilitaires Divers
ZZZ   .    12 A  1 K ZZZ   Programmes Divers
soit 3 Programmes
Voulez-vous continuer --> ENTER
```

```
BILISTR .BAS   5 B   1 K EPSON Liste 2 col,caract.reduits,sur EPSON [55000]
CALENDR .BAS  12 A  13 K DIV.  Calendrier perp.(Algo.GAUSS)
D3D     .BAS  12 A  13 K GRAPH Dessins en 3D avec choix perspective et rotat.
DEC     .BIN   2 A  13 K       Bin de DECOEVO
DECO    .BIN   2 A  13 K       Bin de DECOEVO
DECOEVO .BAS   2 A  13 K GRAPH Motif couleurs evolutif ++
DECOFACT.BAS  12 A  13 K MATH. Decomp.Fact.Prem. Loge a [44000]
ECRITURE.BAS   5 B   1 K GRAPH Ecriture evoluee.[37000]
EQUA2DEG.BAS   2 A  13 K MATH. Resolut.Equat.second degres
GENECAR .BAS   5 B   1 K T.TX. Generateur de caracteres info
INVCHAI .BAS   2 A  13 K UTIL. Inverse toute chaine .[GOSUB 37000]
MENUET  .BAS  12 A  13 K MUSI. Mozart.Hauteur et Tempo ajustables
MIXMODES.BAS   5 B   1 K UTIL. Permet plusieurs MODES [19000]
PACMAN  .BAS  12 A  13 K ACTIO Recherche tresor.Tres rapide
PEN     .      2 A  13 K       Fichier ASCII de PENDU
PENDU   .BAS   2 A  13 K REFLX Pour Scolaires .Facile
REBOND  .BAS  12 A  13 K GRAPH Balle rebondiss. avec Sono.++
SEMWORD .BAS  12 A  13 K T.TX. Traitement de Texte pour EPSON +++
SONDIV  .BAS   2 A  13 K MUSI. Prog. de sons div (7) [57000]
TAPEPSON.BAS   2 A  13 K T.TX. EPSON=Machine a ecrire.Necessite CPM
TRAFALGA.BAS  12 A  13 K REFLX Bataille Navale. Tres lent
TRISHELL.BAS   2 A  13 K MATH. Tri rapide nombres,meth.Shell-Metzner [53000]
ZZZ     .      2 A   1 K ZZZ   Disquette Fevrier 1986
ZZZ     .      5 B   1 K ZZZ   Utilitaires Divers
ZZZ     .     12 A   1 K ZZZ   Programmes Divers

                             Date d'edition :
```

Un travail largement récompensé !

Après vous être familiarisé avec les procédures d'utilisation, il vous faudra suivre à la lettre les instructions du manuel. Ceci vous évitera de nombreuses hésitations concernant le « marquage » des disquettes. Il vous faudra en effet les renuméroter pour pouvoir saisir leurs contenus. Pour effectuer cette opération il suffit de lancer Semnum. Différentes questions vous seront posées sur les caractéristiques de la disquette à marquer, comme, par exemple, le numéro, le nom et la face. Après que toutes les réponses aient été formulées, le logiciel sauvegardera un fichier contenant toutes les coordonnées spécifiques à la face considérée. La disquette sur laquelle vous travaillez ne doit donc pas être protégée.

Ce n'est qu'après le marquage fastidieux de toutes vos disquettes (en ayant pris soin de ne pas mélanger les numérotations) que vous pourrez utiliser véritablement le fichier Semfich. Et si, par mégarde, vous aviez oublié de caractériser une face, vous ne pourriez pas effectuer la saisie du catalogue qui y est contenu. Il est donc obligatoirement indispensable de travailler en priorité avec Semnum avant de traiter les catalogues grâce à Semfich. Ce programme, une fois lancé, vous demande la date que vous n'êtes bien sûr pas obligé de donner. Vient ensuite le menu principal qui vous propose les options comme par exemple la saisie d'une disquette, la sauvegarde du fichier actuel, la liste des programmes, la frappe des commentaires, la recherche d'un programme spécifique etc. Après la saisie d'une liste complète de fichiers (saisie automatique intégrant les fichiers invisibles), ceux-ci seront caractérisés chacun par la face et le numéro de la disquette qui les contenait. Vous pourrez alors redéfinir des codes de classement ou des catégories pour faciliter vos futures recherches. Il vous sera possible, par exemple, de créer une rubrique JEUX dont vous vous servirez pour dissocier vos logiciels de jeux des utilitaires. Libre à vous de supprimer un ou plusieurs fichiers, il vous suffira de les ressaisir pour remettre Semfich à jour. Une infinité de possibilités vous est ainsi offerte pour vos classements.

Il existe aussi un logiciel annexe Edicodes, présent sur la disquette, permettant l'édition sur imprimante des catégories que vous aurez créées durant l'utilisation de Semfich.

Conclusion

Ce logiciel de gestion de catalogue de disquettes permet, après de longues heures de classements et de tris pour les amateurs de logiciels qui seraient très mal organisés, des recherches de programmes rapides, soit un gain de temps considérable. Ces fonctions en font un outil indispensable pour une organisation sérieuse. Il est à noter que tous les fichiers décrits ci-dessus sont entièrement conversationnels et aiguillent le manipulateur de manière à éviter toutes fausses manœuvres. De plus en cas d'erreurs, un simple RUN relancera le fichier sur lequel vous travailliez.

Olivier Fronteau

```
  Disquette No. 2  Face A   Disc Fev.86

DEC     .BIN   2 A  13 K       Bin de DECOEVO
DECO    .BIN   2 A  13 K       Bin de DECOEVO
DECOEVO .BAS   2 A  13 K GRAPH Motif couleurs evolutif ++
EQUA2DEG.BAS   2 A  13 K MATH. Resolut.Equat.second degres
INVCHAI .BAS   2 A  13 K UTIL. Inverse toute chaine .[GOSUB 37000]
PEN     .      2 A  13 K       Fichier ASCII de PENDU
PENDU   .BAS   2 A  13 K REFLX Pour Scolaires .Facile
SONDIV  .BAS   2 A  13 K MUSI. Prog. de sons div (7) [57000]
TAPEPSON.BAS   2 A  13 K T.TX. EPSON=Machine a ecrire.Necessite CPM
TRISHELL.BAS   2 A  13 K MATH. Tri rapide nombres,meth.Shell-Metzner [53000]
ZZZ     .      2 A   1 K ZZZ   Disquette Fevrier 1986

 38 K disponibles                       Date d'edition :


  Disquette No. 5  Face B   Utilitaires

BILISTR .BAS   5 B   1 K EPSON Liste 2 col,caract.reduits,sur EPSON [55000]
ECRITURE.BAS   5 B   1 K GRAPH Ecriture evoluee.[37000]
GENECAR .BAS   5 B   1 K T.TX. Generateur de caracteres info
MIXMODES.BAS   5 B   1 K UTIL. Permet plusieurs MODES [19000]
ZZZ     .      5 B   1 K ZZZ   Utilitaires Divers

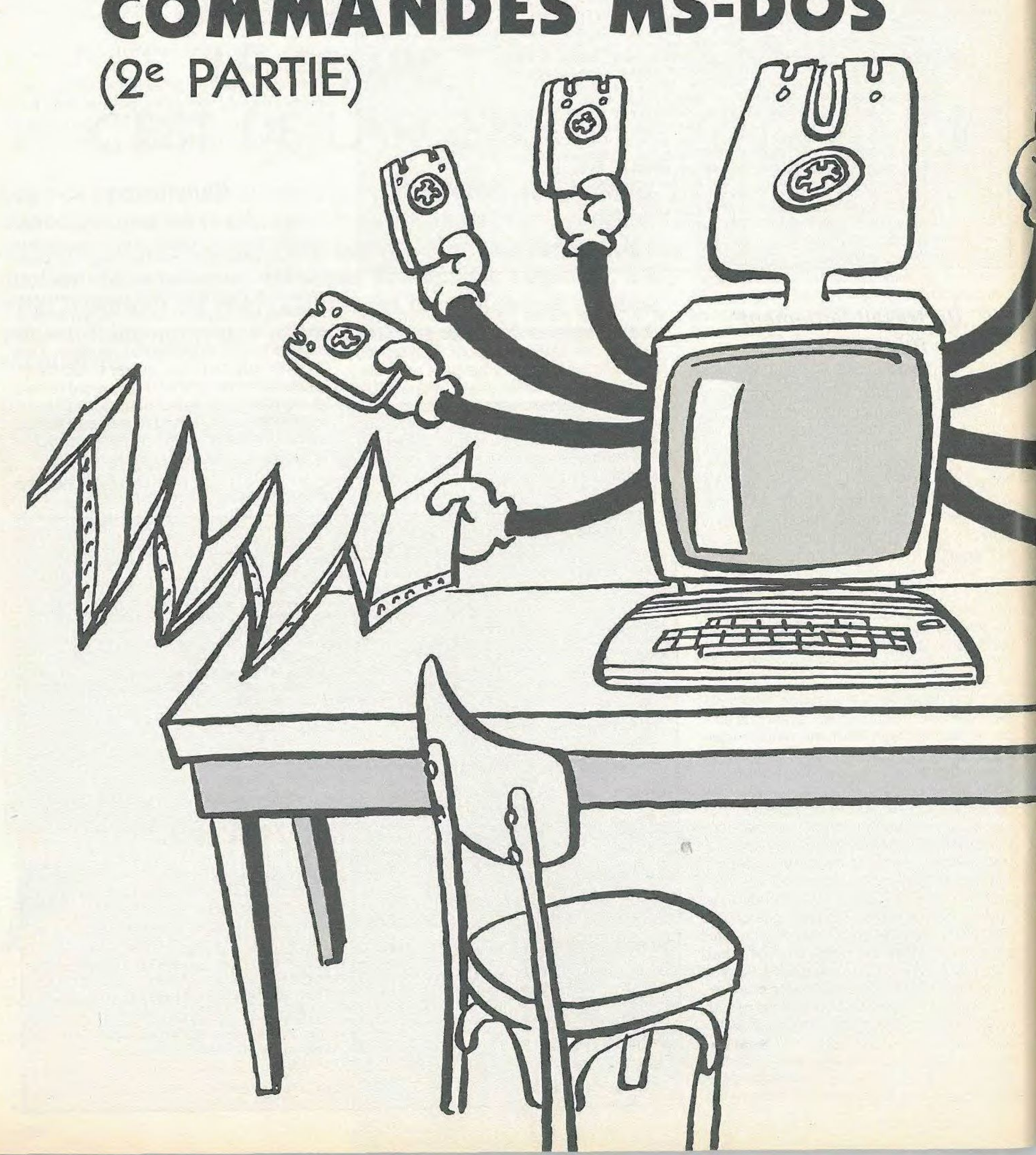
 164 K disponibles                      Date d'edition :


  Disquette No. 12  Face A   Prog.Divers

CALENDR .BAS  12 A  13 K DIV.  Calendrier perp.(Algo.GAUSS)
D3D     .BAS  12 A  13 K GRAPH Dessins en 3D avec choix perspective et rotat.
DECOFACT.BAS  12 A  13 K MATH. Decomp.Fact.Prem. Loge a [44000]
MENUET  .BAS  12 A  13 K MUSI. Mozart.Hauteur et Tempo ajustables
PACMAN  .BAS  12 A  13 K ACTIO Recherche tresor.Tres rapide
REBOND  .BAS  12 A  13 K GRAPH Balle rebondiss. avec Sono.++
SEMWORD .BAS  12 A  13 K T.TX. Traitement de Texte pour EPSON +++
TRAFALGA.BAS  12 A  13 K REFLX Bataille Navale. Tres lent
ZZZ     .     12 A   1 K ZZZ   Programmes Divers

 64 K disponibles                       Date d'edition :
```

COMMANDES MS-DOS
(2e PARTIE)



Nous avons étudié, le mois derniers, les commandes internes du MS-DOS. Nous allons donc passer maintenant à l'étude des commandes externes. Ces commandes qui, comme leur nom l'indique, ne sont pas résidentes dans l'ordinateur sont, en fait, des programmes présents sur la disquette MS-DOS fournie d'origine avec le PC 1512. Ce chapitre ne pouvant, pour des raisons de place, être traité en une seule partie, nous n'étudierons ce mois-ci que la première moitié des commandes dont la liste figure ci-dessous.

Liste des commandes externes de MS-DOS :

ASSIGN	FDISK	MORE
ATTRIB	FIND	PRINT
CHKDSK	FORMAT	RECOVER
COMP	GRAFTABL	SHARE
DEBUG (*)	GRAPHICS	SORT
DISKCOMP	JOIN	SUBST
DISKOPY	KEYBnn	SYS
EDLIN (*)	LABEL	TREE
EXE2BIN	MODE	XCOPY

(*) Les deux commandes DEBUG et EDLIN demandant plus d'attention seront étudiées à part à la fin de cette initiation.

ASSIGN : ASSIGN drive-demandé = drive-recherché. La fonction de cette commande pourra peut-être vous paraître inutile, mais vous verrez avec l'habitude qu'elle est finalement assez utile. Le rôle d'ASSIGN est d'indiquer au MS-DOS qu'il doit utiliser un autre drive que celui qui est spécifié dans les commandes ou dans les instructions de programme. Cette commande utilisée sans paramètres annule toutes les affectations en cours.
Si, par exemple, vous désirez que toutes les commandes qui concernent le drive B soient dirigées vers le drive C, il vous suffit de faire ASSIGN B = C.
Vous pouvez remarquer dans cet exemple que les drives ne sont exceptionnellement définis que par leur lettre et non pas par leur lettre suivie de « : » comme habituellement. Comme disent les professeurs de français, c'est l'exception qui confirme la règle.!
Si vous désirez annuler une affectation, tapez ASSIGN drive = drive. Dans l'exemple précédent, cela revient à faire ASSIGN B = B.

ATTRIB : ATTRIB [+ R: – R][+ A: – A][d:] [/][chemin/]nom-de-fichier.type-de-fichier. Vous savez peut-être que chaque fichier possède ce que l'on appelle des attributs, lecture seule, lecture-écriture... ATTRIB sert à déterminer les attributs d'un fichier. Cela permet les contrôles suivants :
— si l'accès alloué permet la lecture-seule, ou la lecture-écriture ;
— également, si le fichier doit être copié lors d'une copie de sécurité. Les attributs affectés dépendent de l'option choisie R ou A. Si aucune option n'est choisie, les attributs actuels seront affichés. L'attribut d'archive est validé lorsque vous modifiez un fichier et est effacé lorsque celui-ci a subi une copie de sécurité.
Les options :
+ R : définit un fichier en lecture seule.
– R : définit un fichier en lecture-écriture.
+ A : oblige le fichier à être sauvegardé, même s'il n'a pas été modifié.
– A : empêche le fichier d'être sauvegardé, même s'il a été modifié.
Les jokers « ? » et « * » peuvent être utilisés pour définir un groupe de fichiers.

CHKDSK : CHKDSK [d:][/][chemin/][nom-de-fichier.type-de-fichier][/F][/V]. CHKDSK produit un relevé d'état du disque présent dans le drive spécifié et optionnellement sur l'un des fichiers de ce disque. Le relevé indique comment la surface de stockage du disque se partage entre les répertoires, les fichiers cachés et l'espace disponible. Dans le cas d'un fichier spécifié, le relevé d'état donne la répartition de ses zones non-adjacentes. Le principal rôle de CHKDSK est de détecter des erreurs, mais cette commande peut aussi résoudre certains problèmes pendant qu'il traite le disque (avec toutefois une perte probable d'une certaine quantité de données).
Voici la liste de ces problèmes :
— les erreurs empêchant d'accéder à certains sous-répertoires ;
— les erreurs dans la table des fichiers qui contient des informations sur l'emplacement des différentes zones de stockage des fichiers.
Si vous avez choisi l'option /F, les emplacements du répertoire devenus inaccessibles sont enlevés et les fichiers sont coupés à l'endroit où l'erreur est localisée dans la table d'attribution des fichiers. Cependant, les sections des fichiers, qui deviennent détachées du fichier principal, sont récupérées et stockées dans des fichiers appelés FILEnnn.CHK. Si les fichiers coupés sont des fichiers texte, vous pouvez utiliser un éditeur de texte ou un système de traitement de texte pour récupérer la plupart de vos données. L'option

/V permet d'afficher les messages d'erreurs pendant que le disque est traité au lieu de le faire à la fin du traitement.

COMP : COMP [option[option...][d:][/][chemin/]nom-de-fichier.type-de-fichier[d:][/][chemin/]nom-de-fichier.type-de-fichier.
Cette commande est employée pour comparer deux fichiers ou encore, dans le cas de l'utilisation des jokers « ? » et « * », pour comparer deux groupes de fichiers. Si les fichiers sont de type textes, ils seront comparés ligne par ligne, s'ils sont de type binaire, ils seront comparés octet par octet. Dans le cas d'un fichier texte, si COMP détecte deux lignes différentes, il les mémorisera dans la mémoire du PC dans une zone tampon (appelée « tampon de commande COMP »). En cas de surcharge de cette mémoire tampon, COMP arrêtera son travail et déclarera les fichiers « trop différents ! ». Toutefois, il vous est possible de modifier la taille de cette zone tampon.
Les fichiers dont les types sont EXE, COMP, SYS, OBJ, LIB et BIN sont considérés comme des fichiers binaires. Tous les autres sont considérés comme des fichiers textes.
La taille du tampon est prévue pour 100 lignes.
COMP différencie les majuscules des minuscules.sauf si l'option /C est utilisée (voir ci-après).
Options possibles :
/A : Affiche la première et la dernière ligne de la partie différente d'un fichier (les lignes situées entre sont représentées par...).
/B : force une comparaison octet par octet.
/C : toutes les lettres sont interprétées comme des majuscules pendant la comparaison.
/L : force la comparaison ligne par ligne (à utiliser pour des fichiers binaires).
/LBn : modifie la taille du tampon à n lignes (la taille maximale du tampon dépend de la capacité mémoire du PC).
/N : ajoute des numéros de ligne lors d'un compte-rendu des différences et de leur localisation.
/T : ne transforme pas les caractères TAB en espaces (par défaut, chaque caractère TAB est interprété comme une série de 8 espaces).
/W : interprète tous les caractères TAB et espaces enchaînés comme un seul espace et ignore tous les espaces situés au début ou à la fin de la ligne lors de la comparaison.
n : donne le nombre de ligne identique avant que la comparaison ne synchronise avec n (2 lignes par défaut).
Si le nombre de lignes différentes consécutives est plus important que la place allouée dans le tampon, COMP ne pourra plus resynchroniser la comparaison. Le message « *échec de resynchronisation* » apparaîtra alors à l'écran.
Les fichiers considérés comme trop différents seront affichés et la comparaison abandonnée. Si vous essayez d'utiliser l'option /B pour une comparaison ligne par ligne, MS-DOS affichera le message «CONNEXION INCOMPATIBLE ».

DISKCOMP : DISKCOMP drive-source : drive-destination : [/1] [/8]. La commande DISKCOMP permet de comparer deux disquettes piste par piste (pour les non-initiés, une disquette PC classique contient 40 pistes contenant chacune 9 secteurs sauf indication contraire, et cela sur deux faces ; 1 secteur contient 512 octets donc, la capacité d'une disquette PC double face avec 9 secteurs/piste est : 512*9*40*2 = 368640 octets soit 360 Ko). Les deux disquettes à comparer peuvent se trouver dans le même drive ou dans deux drives différents. DISKCOMP vérifie d'abord que les deux disquettes à comparer sont au même format, puis, si ce test est positif, commencer la comparaison piste par piste.
Dès qu'une différence est détectée, un message d'erreur indiquant le numéro de piste et la face où a été localisée la différence est affichée. DISKCOMP vérifie la totalité des disquettes, c'est-à-dire 9 secteurs par piste et les deux faces. Il est toutefois possible de limiter cette comparaison à une seule face ou à 8 secteurs par piste.
C'est l'option /1 qui indiquera à DISKCOMP de ne vérifier qu'une seule face, alors que l'option /8 lui indiquera que l'on ne désire effectuer une vérification que sur 8 secteurs par piste. Ces deux options peuvent être utilisées en même temps. Si la comparaison révèle que les deux disquettes analysées sont identiques, DISKCOMP affichera le message « Comparaison OK » et vous demandera si vous désirez comparer deux autres disquettes. Certain PC ne possèdent qu'une seule unité de disquettes. Nous avons vu que DISKCOMP pouvait comparer deux disquettes sur le même drive, il vous demandera de changer de disquette chaque fois que cela sera nécessaire. DISKCOMP ne peut pas travailler sur un disque ASSIGNé, JOINt, ou SUBSTitué (cf. ASSIGN, JOIN et SUBST).

DISKCOPY : DISKCOPY [drive-source:] [drive-destination]. Comme son nom l'indique, cette commande copie le contenu du drive-source dans le drive-destination. Si le drive-destination n'est pas formaté, ou si son format est différent de celui du disque-source, DISKCOPY le formatera lui-même au même format que le disque-source. Si vous ne mentionnez qu'un seul drive, la copie s'effectuera sur ce dernier et DISKCOPY vous demandera de changer de disquette dès que l'opération sera nécessaire. DISKCOPY n'est pas un bon copieur puisqu'il ne peut copier toutes les disquettes, telles celles qui contiennent des logiciels de jeux ou des utilitaires que vous pouvez acheter dans le commerce (ces disquettes étant bien évidemment protégées pour la plupart contre des utilitaires comme DISKCOPY pour « éviter » leur « piratage »).

EXE2BIN : EXE2BIN [d:][/][chemin/]nom-de-fichier.EXE [d:][/][chemin/][nom-de-fichier.type-de-fichier] où type-de-fichier est COM ou BIN. Les fichiers dont le type est EXE sont appelés fichiers exécutables. EXE2BIN peut convertir ces fichiers en fichiers binaires de type COM ou BIN. Ces derniers occupent moins de place et leur temps de chargement est légèrement plus court (en considérant, bien sûr, deux fichiers dont seuls les types sont différents). Si le type du premier fichier n'est pas précisé, .EXE sera pris par défaut. De même, si le type du dernier fichier n'est pas précisé, c'est .BIN qui sera pris par défaut. Le fichier d'entrée doit être au format .EXE tel qu'il a été produit par un éditeur de liens (LINK.EXE qui malheureusement n'est pas fourni d'origine avec le PC 1512). Quelques renseignements pour les habitués du langage machine sur PC :
Le fichier d'origine ne peut avoir d'adresse fixes car les fichiers COM doivent posséder des segments translatables. Deux types de conversion sont possibles :
— si CS:IP n'est pas spécifié dans le fichier EXE, c'est une conversion simple qui est réalisée. Si le programme comprend des translations de segments, un message demande la valeur de l'adresse. C'est à cette adresse que le programme sera chargé et ne sera utilisable que s'il est chargé à cette adresse ;
— si CS:IP est 0000:0100, le fichier sera exécuté tel un fichier COM avec le pointeur défini à 0100H par l'instruction assembleur (MASM par exemple) ORG.
Lorsque la conversion est réalisée, le fichier résultant peut être renommé avec le suffixe .COM et est ainsi chargeable et exécutable par l'interpréteur de commandes.

FDISK : cette commande prépare le disque dur pour le DOS. FDISK est piloté par des menus et permet de :
— créer une partition DOS. La totalité du disque peut être utilisée pour le DOS, mais il est également possible de n'utiliser qu'une partie du disque fixe pour le DOS et de réserver une autre partie pour un autre système d'exploitation ;
— changer de partition active. Si plusieurs systèmes d'exploitation existent, cette option permet de passer de l'un à l'autre ;
— supprimer une partition DOS. Les données de la partition sont alors supprimées ;
— afficher les données d'une partition. Ces données sont le numéro de la partition, son état (actif ou inactif), le numéro de cylindre de début, le numéro de cylindre de fin et la taille des cylindres. Il faut ensuite formater la partition DOS avec la commande : FORMAT unite : /S /V (cf. FORMAT).

FIND : FIND [/V][/C][/N]« chaîne »[d:][/][chemin/] nom-de-fichier. type de fichier. FIND recherche une chaîne de caractères dans un ou plusieurs fichiers. Ces fichiers peuvent provenir d'une disquette, de la sortie d'un programme exécuté précédem-

ment qui est ensuite transféré au filtre de FIND, ou de données entrées au clavier (tout ce qui est saisi après avoir tapé la commande FIND est pris en compte jusqu'à ce que Ctrl-Z soit entré). La chaîne doit être entrée telle qu'elle est dans le fichier en respectant majuscules et minuscules.

Le résultat de la recherche est affiché à l'écran et peut être :

— les lignes dans lesquelles la chaîne a été trouvée ;

— le nombre de ces lignes ;

— les lignes dans lesquelles la chaîne n'a pas été trouvée en fonction de l'option sélectionnée.

Si vous désirez trouver une chaîne dans ce qui a été tapé au clavier, faites : FIND [/V][/C][/N] « chaine ».

Si vous désirez trouver une chaîne dans la sortie d'un autre programme, faites : : FIND [/V][/C][/N] « chaîne » (le caractère : s'obtient en pressant la touche Alt et le nombre 124 sur le pavé numpérique tout en maintenant la touche Alt enfoncée ; c'est alors en relachant cette dernière que le caractère : sera affiché).

Les options possibles : /V affiche toutes les lignes exceptées celles qui contiennent la chaîne spécifiée.

/C affiche le nombre de lignes contenant la chaîne.

/N numérote les lignes en fonction de leur position dans le fichier.

Exemple d'utilisation : si vous désirez afficher toutes les lignes du fichier MONTEXTE.TXT qui contiennent le mot clavier en affichant le nombre de lignes contenant ce mot, entrez la ligne de commande : FIND /C « clavier » MONTEXTE.TXT.

FORMAT : FORMAT d:[option[option...]]. Tout disque doit être formaté pour le préparer à stocker des données et donc, des programmes.

Cette commande remplit donc ce rôle très important de formatage de disque. On peut utiliser FORMAT pour préparer un disque vierge à accepter les données ou pour récupérer une disquette sur laquelle les données sont devenues altérées.

Le formatage du disque se trouvant dans le drive spécifié se fera en fonction des caractéristiques de ce dernier.

Par exemple, une disquette placée dans le drive standard de l'Amstrad PC 1512 sera formatée avec 2 faces de 40 pistes et aura 9 secteurs par piste. Lorsqu'un formatage a été effectué, FORMAT vous demande si vous désirez formater une autre disquette. Des codes de sortie sont envoyés à la fin du formatage pour enregistrer la réussite d'une opération. Ces codes peuvent donc être utilisés avec la commande IF vue précédemment. Vous avez remarqué que la commande FORMAT acceptait des options, en voici la liste :

/1 : formate un disque simple-face.

/8 : formate avec 8 secteurs par piste.

/B : réserve de l'espace pour des fichiers systèmes cachés.

/N:n : formate avec n secteurs par piste (n = 8, 9).

/T:t : formate avec t pistes (t = 40, 80).

/V : demande un label de disque à la fin du formatage (c'est le label qui est affiché à chaque utilisation de la commande DIR vue précédemment, il doit être composé au maximum de 11 caractères).

/S : formate et prépare la disquette à devenir un disque d'initialisation en copiant les fichiers système du drive par défaut sur le nouveau disque formaté (comme MS DOS. SYS par exemple).

Passons maintenant à la liste des codes de sortie

0 : formatage réussi.

3 : terminé par l'utilisateur.

4 : erreur fatale.

5 : formatage du disque dur abandonné.

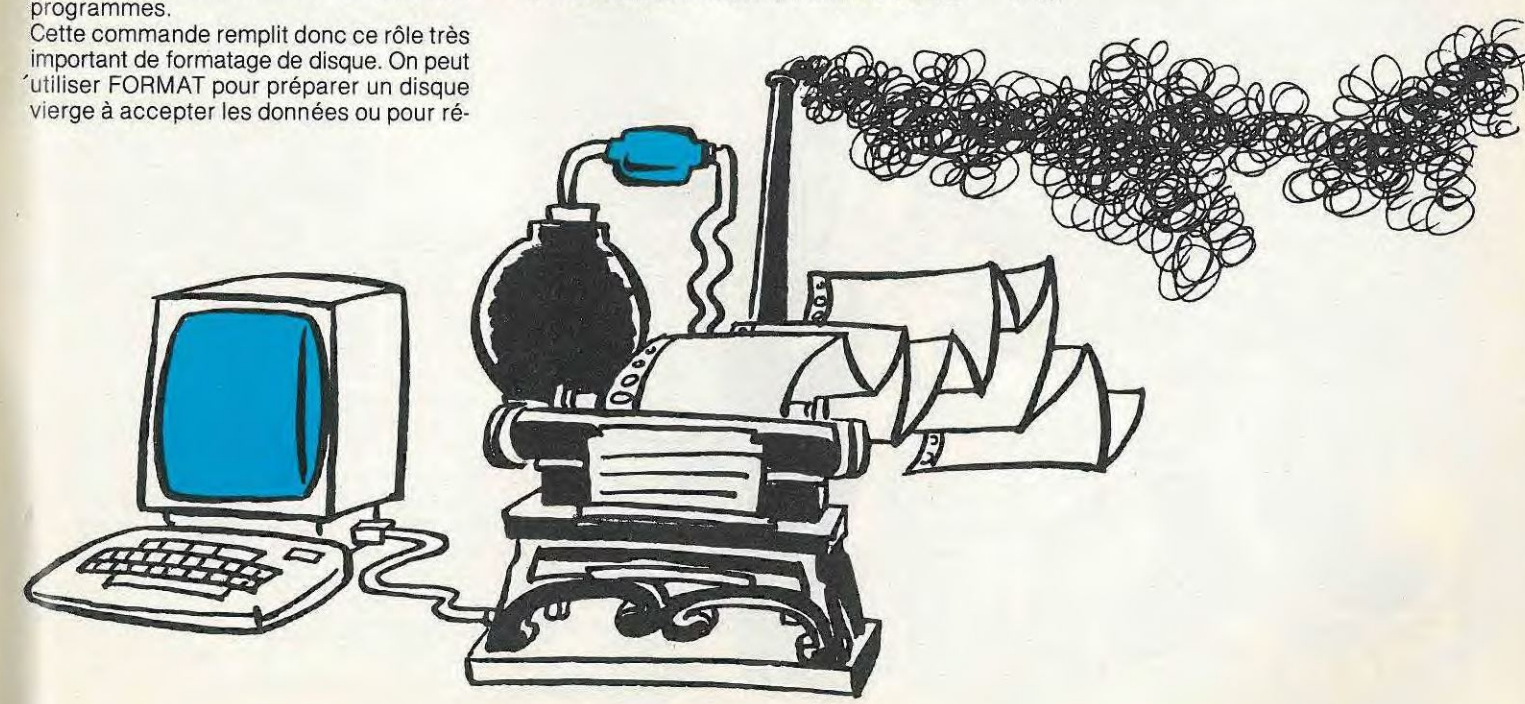
Par mesure de sécurité, protégez toujours votre disquette contenant FORMAT contre l'écriture, car en cas d'erreur de manipulation, c'est elle qui risque d'être formatée. ATTENTION, le formatage d'une disquette entraînera la perte de toutes les données contenues par cette dernière. Il est impossible d'utiliser FORMAT avec un disque ASSIGNé, JOINt ou SUBSTitué. A titre d'exemple, si vous désirez formater la disquette qui se trouve dans le drive B, insérez la disquette contenant le fichier FORMAT.EXE dans le drive A, puis tapez FORMAT B : Vous n'avez plus qu'à attendre que l'opération soit terminée. Dans le cas de l'utilisation de certaines options, suivez attentivement les instructions qui vous sont affichées à l'écran.

GRAFTABL : chargement de la table des caractères supplémentaires (en général graphiques). Cette commande permet de charger en mémoire les caractères supplémentaires qui pourront ainsi être affichés en mode graphique avec la carte de moniteur couleur graphique.

GRAPHICS : GRAPHICS type-d'imprimante [/R][/B]. Cette commande prépare votre PC pour que ce qui est affiché sur l'écran soit reproduit sur l'imprimante connectée à l'ordinateur. Elle peut être couleur ou monochrome. Si vous envoyez un écran couleur à une imprimante, il sera reproduit avec quatre nuances de gris possibles. Les options /R et /B sont à utiliser si vous possédez une imprimante couleur (voir liste des options). Différents types d'imprimante existent :

COLOR1 : imprimante couleur de l'ordinateur personnel IBM (ou une compatible) avec un ruban noir.

COLOR4 : imprimante couleur de l'ordinateur personnel IBM (ou une compatible) avec un ruban RGB (rouge, vert, bleu et noir).



COLOR8 : imprimante couleur de l'ordinateur personnel IBM (ou une compatible) avec un ruban CMY (cyan, magenta, jaune et noir).

COMPACT : imprimante compacte de l'ordinateur personnel IBM (ou une compatible).

GRAPHICS (ou rien) : imprimante graphique de l'ordinateur personnel IBM (ou une compatible comme la DMP 3000).

COLORJET : imprimante couleur IBM à jet d'encre.

Liste des options possibles :

/R : imprime comme l'écran affiche, avec un fond noir et des caractères blancs. Si cette option n'est pas sélectionnée, le fond est blanc et les caractères noirs.

/B : pour les imprimantes de type COLOR4 et COLOR8 uniquement. Imprime la couleur de fond. Si cette option n'est pas sélectionnée, il n'y a pas de couleur de fond.

L'utilisation de cette commande réduit la place disponible en mémoire. Cet espace ne sera alors libéré qu'à l'initialisation ou à l'extinction de l'ordinateur.

Les écrans 320 × 200 sont imprimés avec le haut de l'écran reproduit en haut de la feuille. Avec le mode graphique 640 × 200, le haut de l'écran est imprimé sur le côté gauche de la feuille.

Nous voici donc au terme de cette première partie traitant des commandes externes de MS-DOS. Comme convenu, nous nous retrouverons le mois prochain pour compléter cette analyse.

JOIN : JOIN [d:][/]chemin. JOIN associe une unité au répertoire d'une autre unité. Le répertoire auquel le drive est associé doit être vide et placé dans le répertoire d'origine du second drive. Si le répertoire spécifié n'existe pas, JOIN le crée elle-même sur le drive indiqué. JOIN sans paramètres affiche une liste de toutes les associations en cours.

Pour supprimer l'association, faites JOIN d:/D (drive qui était associé). Si un drive est associé à un répertoire, le message « drive incorrect » sera affiché chaque fois que vous essayerez d'utiliser ce drive normalement.

Si le répertoire auquel vous désirez joindre le drive n'est pas vide, le message « Répertoire n'est pas vide » s'affichera. Si le fichier contenant la commande JOIN est dans le drive associé à un répertoire, vous ne pourrez pas supprimer l'association.

KEYBnn : Il existe sur votre disquette un fichier nommé KEYBFR.EXE, qui est utilisé pour configurer le clavier français. KEYBFR est une contraction de KEYBoard FRench (clavier français dans notre langue). Vous savez que les alphabets sont légèrement, voire même très différents d'un pays à l'autre. Par exemple, les é, è, à, ù et autres accentués ne figurent pas dans l'alphabet utilisé par nos amis anglo-saxons (ou très exceptionnellement pour des mots en général d'origine française comme café, par exemple).

Existent aussi les logiciels :

KEYBUK pour les anglais, KEYBGR pour les allemands, KEYBSP pour les espagnols, KEYBIT pour les italiens. En tant que français, nous utilisons donc le fichier KEYBFR qui est automatiquement chargé lors de l'initialisation MS-DOS (pour en avoir la preuve, listez le fichier AUTOEXEC.BAT se trouvant sur votre disquette MS-DOS, ce fichier étant exécuté juste après l'initialisation interne du PC). Toutefois, vous pouvez passer au clavier américain en pressant simultanément les touches Ctrl-Alt et F1. Il vous suffira de presser de même les touches Ctrl-Alt et F2 pour repasser au clavier français.





LABEL : LABEL [d:] label. Cette commande permet de créer, modifier ou supprimer un label de volume d'une disquette. Vous pouvez peut-être vous demander l'utilité d'un label de volume, c'est en fait un moyen pour vous d'identifier plus rapidement une disquette en faisant un DIR sans avoir à visualiser tous les noms de fichiers présents sur cette disquette. Si vous n'indiquez pas de label avec cette commande, MS-DOS affichera le label de la disquette se trouvant dans le drive spécifié et vous demandera si vous désirez en attribuer un nouveau. Pressez simplement ENTER ou RETURN pour conserver ce label et répondez N à la question « Effacer le label de volume ». Le label doit contenir 11 caractères maximum et ne doit pas contenir les caractères *** ? / \ : , . ; : + = < > [ ]**.

Les espaces sont autorisés.

Vous ne pourrez nommer une disquette contenue dans n drive qui a été ASSIGNé à une autre unité ou JOINt à un autre répertoire.

MODE : MODE périphérique:paramètre [,paramètre...]. MODE définit le mode de fonctionnement des périphériques d'entrée et de sortie. Cette commande est utilisée pour :

— définir le nombre de caractères par ligne et le nombre de lignes par pouce pour l'impression ;

— établir la vitesse de transmission, la parité... des liaisons de communication ;

— régler le mode d'affichage ;

— réacheminer les données à imprimer vers l'interface série.

Remarques :

— sur l'Amstrad PC 1512, le nom du périphérique à utiliser pour l'imprimante parallèle est LPT1 et non pas PRN ;

— pour l'interface série, employez COM1 et non pas AUX.

Si vous essayez d'entrer des paramètres incorrects, ou si vous essayez d'envoyer des données à imprimer vers un périphérique de communication n'existant pas, des messages d'erreur apparaîtrons.

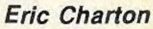
Installation d'une imprimante parallèle :

MODE périphérique : [caractère-par-ligne][,[lignes-par-pouce] [,P]] où :

— périphérique = LPT1, LPT2 ou LPT3 ;

— caractères-par-ligne = 80 ou 132 (80 par défaut) ;

— lignes-par-pouces = 6 ou 8 (6 par défaut).




LIMEHOUSE DOCK



Il est arrivé! Le retour d'Elvin Atombender!
IMPOSSIBLE MISSION II™
ACTION ESPIONNAGE SANS PAREIL
Aprés deux ans d'attente, elle est enfin arrivée—la suite qui l'emporte sur toutes les suites! Impossible Mission II garde tout l'amusement et la stratégie de l'original alors que vous vous lancez de nouveau dans le challenge de trouver une route sûre jusqu'à Elvin et l'affrontement final où il trouvera la fin! Cherchez chaque pièce, trouvez les numéros de code, les objets et les clés pour vous aidor à remplir votre mission. Vous devez éviter ou détruire les gardes et les robots qui patrouillent les cinq tours sinon vous risquez d'être détruit vous-même. Si vous róussissez à vous débarrasser d'Elvin, votre mission est à moitié remplie! Maintenant votre Mission devient réellement Impossible alors que vous vous efforcez de vous échapper des tours, d'éviter les gardes, les robots, les mines, les trappes et les ascenceurs sans être détecté!
...De l'ascenseur, vous entrez dans la premièro pièce...
...Mais où aller ensuite?...
...Qui où que se cache-t-il derrière ces voitures?...
...Pouvez-vous accéder à la tour suivante?...
...Le numéro d'indentification personnel final pourrait-il être ici?...
...Vous rencontrez encore des obstacles?...
...Pourquoi le robot garde-t-il *cette* table?...
...Un message sur le magnétophone?...
...Vite! Echappez à Elvin!!...
4125
Commodore 64/128: disque et Cassette
Amstrad: disque et Cassette
Spectrum 48/128K: Cassette
Atari ST: disque SORTIRA BIENTOT!
IBM PC et compatibles: disque SORTIRA BIENTOT!
Impossible Mission II est une Marque Déposée de EPYX Inc. EPYX est une Marque Deposée No 1195270. Copyright 1988 EPYX Inc. Tous droits reservés. Fabriqué et distribué sous licence D'Epyx Inc. Par U.S. Gold (France) S.A.R.L., Zac de Mousquettes, 06740 Chateauneuf-de-Grasse.
U.S. GOLD
EPYX®